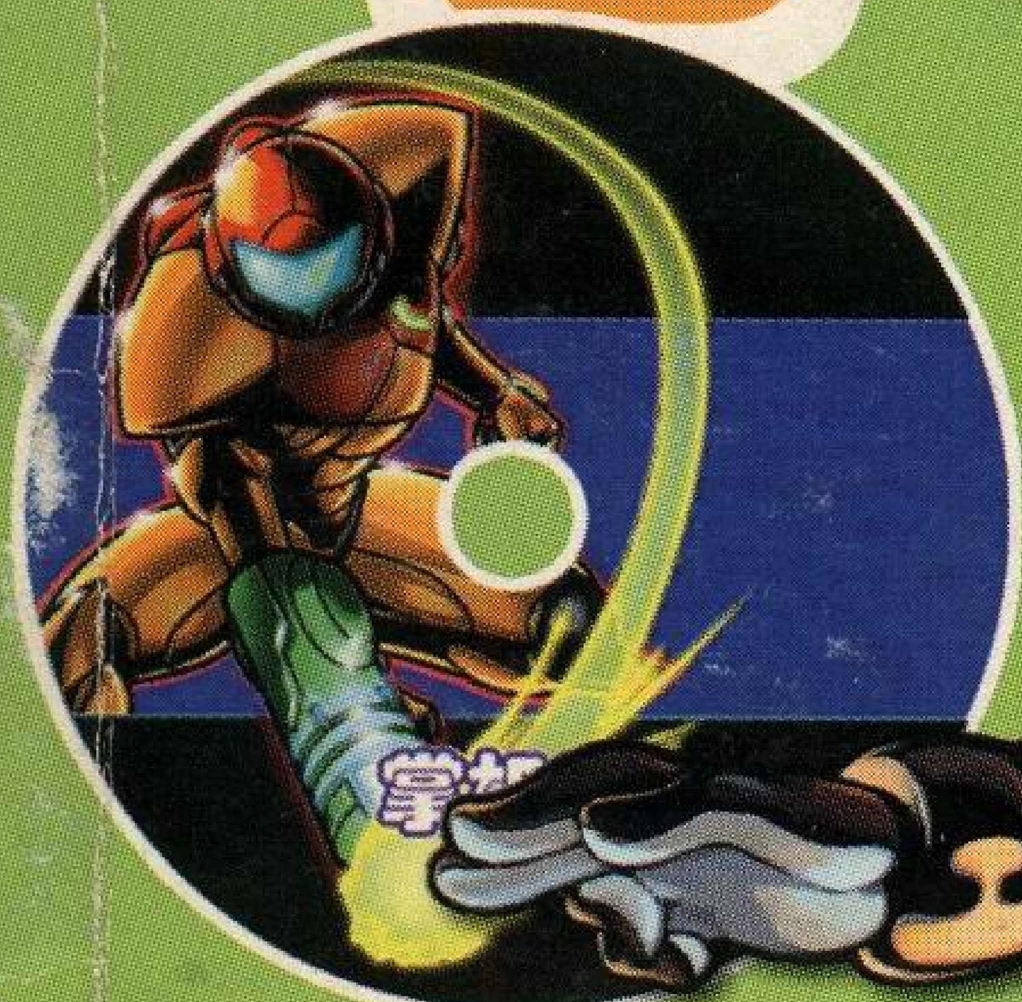
最新掌机资讯，最绝掌机攻略，最炫掌机周边！

VOL.20

掌机迷

POCKET GAMER



精彩光盘影像！
猛料独家附录！

大抽奖 120名！
GBASP等你来拿！

人气专栏

口袋百问
火纹圣殿

热爆攻略

火炎之纹章
圣魔的光石完全攻略

口袋妖怪绿宝石
特殊精灵捕捉研究

双屏对宽屏

新世代主机震撼
情报绝鲜发表！

独家奉献

【丢失的宝石】
口袋妖怪绿宝石热门小说

大奖狂放

九月大奖中奖名单

时间转瞬，九月大奖名单如约公开，虽然苦熬了一个月，但相信只要买《掌机迷》的读者在这里都会有所收获。本期101名中奖者名单全部揭晓，而下期我们将会公布十月（上）的中奖名单，敬请关注！

GBASP中奖者（共11名）

广西玉林	李滨	四川成都	蔡鹏	广东东区	黄毅殷
浙江宁波	叶思捷	重庆大学	黄曦	陕西西安	蒯治州
河北秦皇岛	赵伟	广西贵港	赖鹏	广东惠州	陈健成
北京东城	金宏岁	广西横县	陈颖智		

GAMEBOY系列挂饰中奖者（共20名）

福建南平	张朝慧	天津河西	杨溢	云南昆明	逄超	上海杨浦	吴嘉明
广东潮州	蔡承熙	四川成都	钟槛	浙江台州	曾涛	辽宁沈阳	李岩
安徽合肥	范建伟	江苏南通	王荪琦	甘肃兰州	张骏	云南昆明	郭帆
广东清远	谭代成	安徽淮南	周杨	上海宝山	马骏	浙江嘉善	赵春晖
上海浦东	潘俊龙	河北唐山	马永超	上海松江	费晓坚	辽宁沈阳	王瑞

GAME&WATCH系列挂饰中奖者（共20名）

江苏太仓	KAJO	新疆石河子	何雨威	北京西三环	陈棣	北京海淀	叶启春
浙江绍兴	王博	辽宁大连	陶威民	辽宁盘锦	郝兴龙	北京房山	闫硕
湖北十堰	申帮国	贵州贵阳	吴俊珂	广东广州	丘骏	黑龙江	赵鑫睿
辽宁朝阳	高赈远	福建漳州	吴李政	上海浦东	张焱	北京东城	那磊
辽宁抚顺	吴博强	吉林船营	王化威	重庆巴县	刘海洋	福建漳州	瘳文福

合金装备索利德金属像中奖者（共50名）

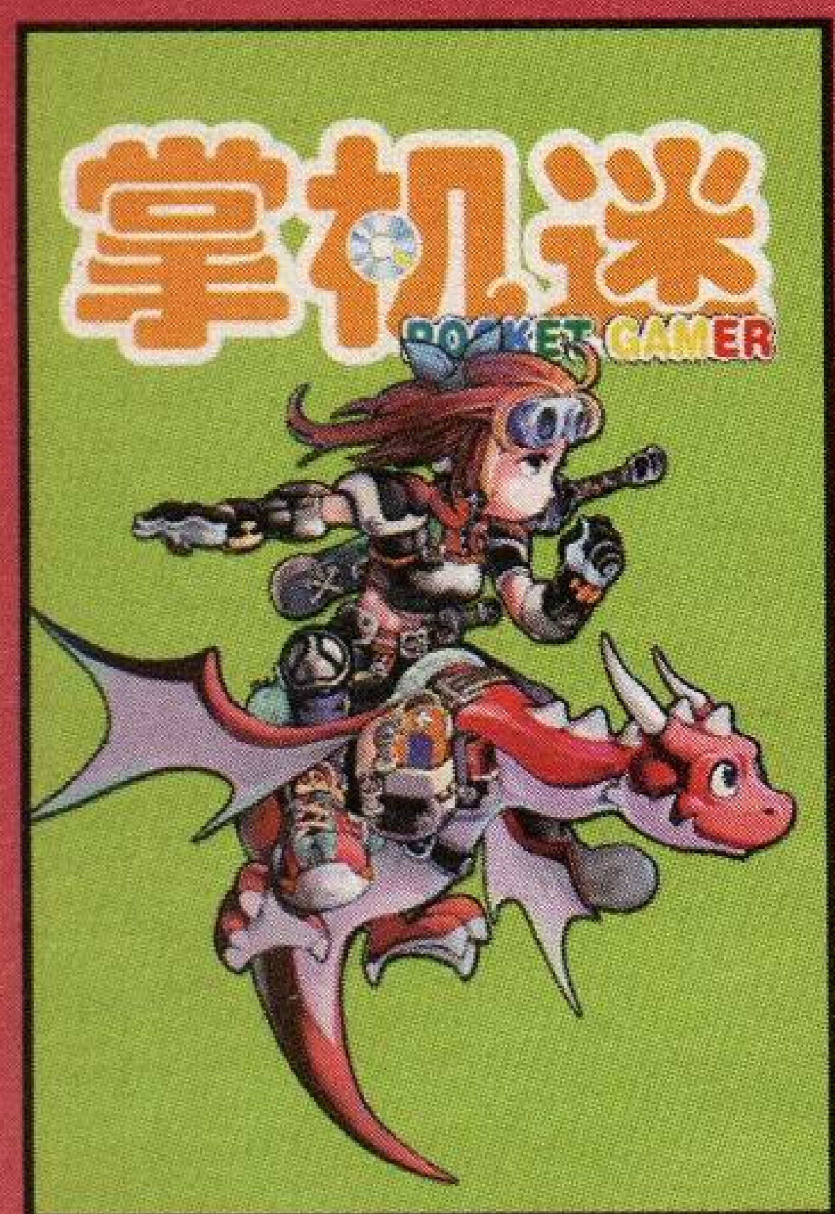
陕西	刘勍楠	天津	韩聿佳	山东	张晨晨	广西	罗传伟	辽宁	马洪伟
四川	张俊杰	辽宁	陶正	辽宁	王楠	北京	刘晓冬	四川	罗伊
上海	陆奇	上海	黎伟由	浙江	程杰	安徽	徐司马	重庆	唐欣
陕西	拓阳	上海	汤建斌	吉林	张磊	山东	旋影	甘肃	凌再旋
上海	沈潜	上海	钱伟	吉林	李长东	北京	谢鹏飞	江苏	梁缘
上海	朱佳维	上海	钟诚	浙江	李盛韬	重庆	刘新靖	江苏	马志强
北京	杨海鑫	山东	任豪	北京	苏石	河南	韩超	云南	吴铮
湖北	熊盼	上海	车天祥	河北	陈鸿杰	河南	丁一龙	山东	王庆
浙江	沈嘉佶	福建	郑铄	广东	刘森华	天津	孙瀚臣	河北	于志远
新疆	严雪峰	天津	毕鹏	广西	陈永坚	贵州	王硕	上海	姜薇

买PG，中大奖！祝各位读者好运！下期还有！

目录 POCKET GAMER VOL.20

CONTENTS

掌机迷



封面绘图 饿龙



光盘图案 银河战士

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

热脑研究 75

软硬兵团 95

非主流空间 111

劲作社区 125

玩家手记 155

制作

■ 北京次世代科技发展有限公司 制作
■ 邮购地址：北京安外邮局75号信箱发行部
■ 邮编：100011
■ 发行部电话：(010) 64472177
■ 编辑部电话：(010) 64472729
■ 电子邮件:pg@vgame.cn

合作

GBA BASE 4757.com
任天堂世界 newwise.com
口袋妖怪网 pmgba.com
掌机地带 chinagba.com
掌机之王 GBGBA.com



TGS2004

TGS，东京电玩展，一年一度全球第二大电子游戏展览会。

我们已经习惯将TGS短短3天的展期视作准备给玩家们的饕餮盛宴，这3天，几乎所有稍有实力的游戏厂商都会在自己公司的展台竭尽奢华之能事，使出浑身解数展示该公司的最新游戏,玩家们许多悬而未解的问题也能在会上得到回答。单是开展前兵马未至锣鼓先行的阵势，便足以让人评头论足好长一段时间。

今年的TGS2004亦不例外，自1996年第一届东京电玩展举办后，今年9月24～26日在日本海滨幕张国际展览馆举办的已是第14届东京电玩展，114家参展厂商、17万的到场人数和据官方统计的约500款参展游戏群，虽不能言“全盛”，但至少也算是近几年被低迷气氛笼罩的日本游戏界之“中兴”。今年，东京电玩展的主题被定为“最新的感动属于世界的你我”，倡导让所有玩家体验属于游戏所创造的“感动”，不过从参展形势上来看，今年TGS第一大热门无疑已让予SONY的最新便携机PSP，而KONAMI、SQUARE ENIX等大牌厂商也携来备受关注的《合金装备3》、《最终幻想12》等游戏以飨玩家。五光十色的喧嚣过后，或曰热中求冷,或曰鸡蛋里面挑骨头，TGS盛宴下的几点尴尬仍然带给我们一些思索。

文/转生之炎 编/雪人

续作，还是续作

玩家们最期望在TGS上得到什么？爆炸性的新闻、期盼已久的游戏正式公布，以及令人眼前一亮的作品？把这些概括起来，玩家们最大的期望应该是得到一些以往所没有的新东西，但目前的情况下，TGS2004的出展游戏群毫无疑问地显示了各大厂商仍然抱紧了“稳扎稳打”的信念。掂量了开发费用与可能取得收成的比例之后，各大厂商似乎达成了“创业不如守业”的共识，与其拿大笔的银子冒险开道，不如守着老底来得稳当。首当其冲者SQUARE-ENIX，展会第一天就公布的浩浩荡荡的新作队伍，定睛一看，几乎全是“稳定高产作物”加“回锅肉”系列：《王国之心》所派生出来的二代品种《王国之心2》、《王国之心 记忆之链》；“勇者斗恶龙”系列的稳产后代，旱涝保收之国民级卷钱怪物《勇者斗恶龙8 天空 海洋 大地和被诅咒的公主》，以及被SE从坟墓里刨出重新包装开发的《最终幻想7》派生游戏及电影，还有我们熟知的“前线任务”、“半熟英雄”系列……从这些公布游戏的名单和玩家的现场反应中我们不难揣测，SE社下一年度的财务状况恐怕不难全线飘红，但玩家们的SE游戏下一年度，难免又要在回锅肉下饭中度过。与之相似的是NAMCO，跟去年东京电玩展上的平淡情况相同，今年NAMCO表现依然是一副不作为的样子，其展出作品《空战奇兵5》、《交响曲传奇》、《重生传奇》、《妮娜 死亡角度》等为大多还是在5月美国E3展有公布的游戏。而其他厂商也大多是拳头产品打主力，创新游戏做花絮，续作，吸引我们眼球的还是续作，《生化危机4》、《皇牌空战5》、《最终幻想12》、《合金装备3》、《GT4》……阿拉伯数字像牛皮癣一样牢牢地粘在参展游戏的大名之后，攻陷了TGS2004，让人只能由衷地发出一声感叹：续作的天堂！

好在也有亮点，CAPCOM新推出的《罗马之影》、SECJ的《看我的龙》等，也算是在续作的天堂里挤出了一席之地。不过跟风者也挤身而上，以KONAMI之大名，推出《摔跤玫瑰》之性感MM游戏，不知与TECMO“死或生”系列之比有何居心，虽然画面素质看来比“死或生”稍逊一筹，不过由于制作者是大名鼎鼎的KONAMI，所以到游戏实际发售以前还难下定论。



盛宴下的尴尬



NDS缺席　PSP独"秀"

早在TGS2004前夕，索尼便早有预谋紧锣密鼓地公布了一系列PSP相关信息，有PSP掌机规格和周边最新资讯，更有105款游戏加盟助阵，相对于索尼的咄咄逼人，任天堂则表现出对于TGS2004的相对低调，甚至一度宣称将不参加TGS2004。因为任天堂对于NDS有另外的宣传计划，再加上微软XBOX在日本一直难成气候，使得今年东京电玩展几乎沦为索尼PSP的大鸣大放的独角戏，做秀之态十足。PSP的展台被布置在索尼展区最明显的核心地带，除了四周数十台的试玩机台外，中央并还有由专门人员解说的"活动试玩PSP"地带。能够第一次与PSP掌机正面接触试玩令广大玩家兴奋不已，所以现场自然十分热闹，索尼官方提供试玩的游戏是SEGA的《魔法气泡》和《真·三国无双》、《炼狱》等几个动作游戏，据现场反应，PSP比玩家们想象中还要大得多（所以看起来屏幕也格外地大，大概是索尼不想浪费了它的高画质吧），但由于重量较轻所以玩起来并不费劲，因为之前有消息称PSP的发售日期有可能会延期到明年的6月，为了应付任天堂今年11月就将发售的NDS，索尼十分珍惜NDS缺席TGS2004这一让PSP先声夺人的机会，而使自己尽量不至陷入在对手之后发售掌机的被动局面。此外，索尼也在此次TGS上又展出了大量PSP直逼PS2的游戏画面，这一切的活动都让人看到，索尼正在争分夺秒，虽然在发售日期上位居人后，但在宣传气势上一定要为PSP打下良好的基础。

另外，从整个游戏参展情况来看，在总共约500款的参展游戏中，还是以对应索尼PS2平台者居多，大约占到了约150款，这也让索尼之秀有了充足的底气，很自然地摆出"倚天一出，谁与争锋"的架势。

ONLINE，大家一起ONLINE

东京电玩展作为全球第二大展会，展会的主要内容是家用机游戏，但近年来随着游戏网络化的兴起，网络游戏的比重也逐渐增大。"ONLINE"游戏多是TGS2004的又一大特色。国内玩家熟悉的《天堂》、《仙境传说》、《A3》等韩国网络游戏都在此次游戏展会上露面，而因为网络架设和技术的逐渐成熟，除了许多传统的PC游戏厂商大张旗鼓地在线游戏进行宣传外，更多以TV游戏为主的厂商也纷纷"ONLINE"了起来，比较引人注目的是曾经以《魔力宝贝》大获成功，又尝试过TV在线游戏巨作《最终幻想11》的运营后，积累了丰富经验的SQUARE ENIX，其在TGS2004中隆重推出了旗下又一力作——《FE幻想大陆 权利之戒》。

虽然TGS2004上网络游戏荟萃，不过因为家用游戏机价格昂贵的大硬盘，不菲的网费，以及TV游戏上网程序的复杂，使得大多数中国玩家对于家用游戏机上推出的网络游戏还限于望梅止渴的境地，有如《最终幻想11》，有如《生化危机ONLINE》，以及此次TGS上推出的《真女神转生ONLINE》、《星球大战ONLINE》，虽然在日本及欧美大陆上开展得红红火火，但对于中国玩家而言，大抵上还





是"热闹是别人的,而我们什么也没有"。稍微对于我们有点意义的,倒不如说是在会展上亮相的"莎木ONLINE"版本,虽然SEGA以此敛财的目的路人皆知,虽然网络上对这款变了味道的超经典作品(至少对于中国玩家来说是这样)ONLINE化褒贬不一,这毕竟是我们能够较容易接触到的TV游戏ONLIEE化后的版本,但作为它的扇子,我仍然止不住地担心韩国人的包装制作会不会让中国古典的味道就此蒸发,而变成又一坛"泡菜"。不过,TV游戏网络化的普及之势已是箭在弦上,在各大游戏厂商逐渐踏入中国市场的脚步声中,我们能听到TV网络游戏的叩门之声。

RPG让位 ACT争锋

与以往几年RPG的天下相比,TGS2004的风头转向了动作游戏,在这次参展的约500款游戏中,大部分都是动作游戏,占到了近200款,而RPG仅60余款。不难想象,在未来一年里,呈现在玩家面前的将还是以动作游戏为主的游戏市场,就如同TGS上所展示的那样,RPG的游戏类型中,很难看到令人眼前一亮的新作,唯一支撑着半壁江山的仍然是以《最终幻想》、《勇者斗恶龙》为首的RPG续作队伍。为了适应玩家的口味,许多厂商都对自己的产品结构做出了调整,他们对于"潮流风向"的过于敏感使得他们很难会舍得以大笔资金去打造一个新的RPG系列神话,相对来说,ACT的制作风险会小一些,而且在现在的市场条件下,成功的几率也大一些。不过对于玩家来说,TGS2004乏善可陈又老气横秋的RPG游戏队伍无疑令人失望,它们一个个在系列的怀抱里养尊处优,不急不缓地等待着老玩家一如既往的青睐,而对于那些想从TGS上寻找亮点的人,无疑收获最多的是失落。

参展人数破记录!

9月26日,多彩缤纷的2004年东京游戏展终于降下帷幕,据东京游戏展的官方数字,本届展会的入场人数分别为9月24日32867人,9月25日64164人和9月26日63065人,总入场人数合计达到了历史最多的16万9600多人。这一久违的数字无疑令许多人感到振奋,因为这个自2000年来,在游戏业的滑坡和许多厂商的不景气,以及展会本身亮点不足等多种因素共同作用下,TGS人气大跌,从以往的十五、六万人跌至十二万左右,直至2003年才有所回升,而TGS2004创下的17万到场人数无疑是给了整个游戏界一剂强心剂,创造这个新记录的功臣当属多个万众瞩目的游戏的正式发布以及SONY正式推出的PSP。虽然这个规模足以令主办者欣慰,但与世界第一游戏大展——美国E3展相比,TGS的规模显然小得多。2004年的E3展共汇集了400多家参展商和5000多款游戏,从这个层面上来说,TGS乃至整个日本游戏界都还有许多需要自身提高之处。

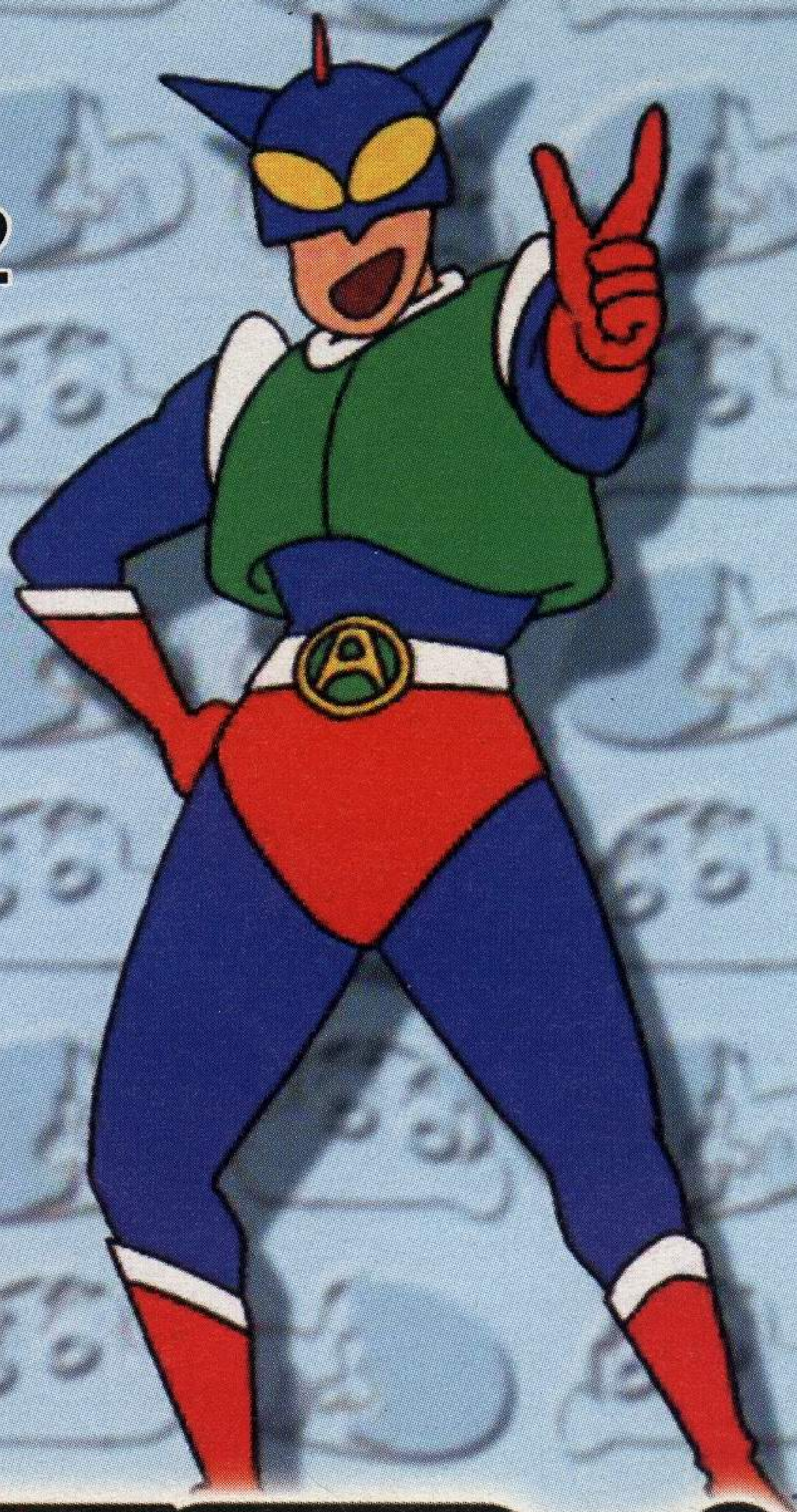
感动属于世界你我

"最新的感动属于世界的你我"被定为了2004TGS的主题,对于这个主题最好的表达方式是参展游戏厂商范围的扩大。随着近年来整个亚洲地区游戏产业急速扩张,TGS将目光更多地投向了除日本、欧美以外的地区,CESA协会也会积极广邀中国大陆、中国台湾、韩国等游戏厂商参展,并针对TVGAME、网络游戏、防范盗版等问题在世界范围进行广泛研讨。对于中国玩家而言,其最重大的意义莫过于最新的游戏正在向我们走近,更多大陆厂商的参展,让我们的游戏可以面向世界,接受对比、挑战也迎来机会。在TGS2004上,中国大陆网龙公司比较成功地推出了自己的91系列休闲小游戏,获得了与会观众以及众多国际同行的青睐,不论成败,至少我们的游戏已逐渐踏出了国门。

记得曾有一档电玩节目的开栏语是"游戏无国界,电玩为大家",游戏感动同样属于世界,这个感动还来自因为游戏产业当红而派生出的每年众多为其而举办的相关展览,对于中国玩家,最有意义者当属因中国游戏产业发展和经济水平提高而诞生的中国China Joy展,它使得我们能逐步在国内享受到游戏盛会的热闹和感动,也近距离地接触到心仪的外国厂商及游戏。

后记

每逢TGS落幕,不能亲临会场一睹风采的人们总是立刻打开网络,在浩如烟海的游戏新作队伍中寻找自己想要的信息,随之一片评头论足之声。展会与游戏已如一对相生兄弟,游戏市场需要强心剂,玩家需要兴奋点,而展会则是将这一切推向高潮不可或缺的助力,喧嚣落尽之后,则是漫长的等待,等待着屏幕上心仪已久的画面姗姗来迟地摆上货架,以及等待即将到来的另一场盛宴。



!情报工房

QINGBAOGONGFANG

掌机情报站

9月23日－10月7日　　责编/暗凌



NDS主机搭载银河战士演示版销售

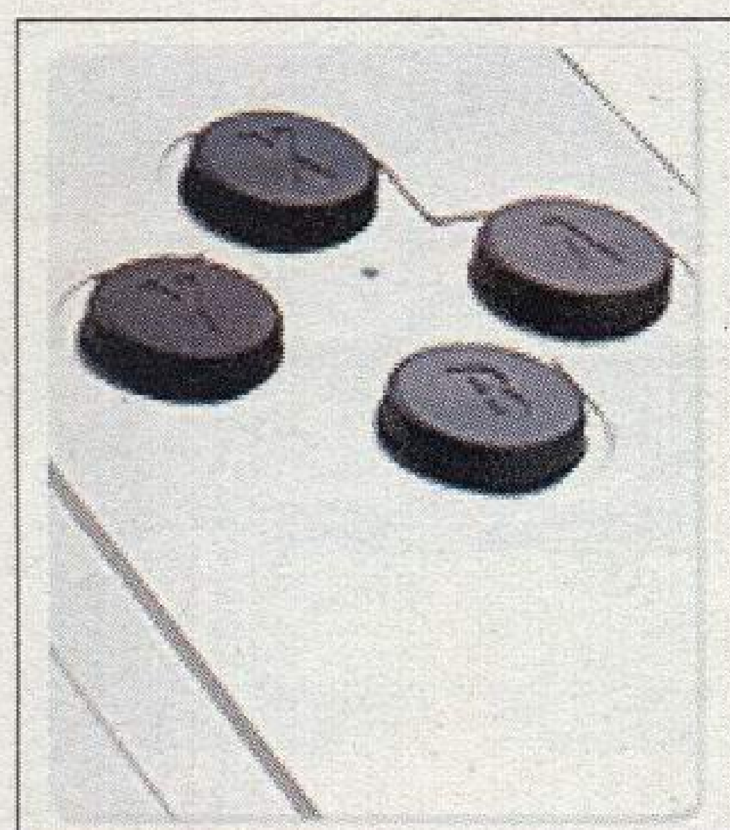




在一次电话会议上，任天堂行政官ReggieFils－Aime、GeorgeHarrison和PerrinKaplan公布了NDS发售计划的最新细节。据Fils－Aime宣布，《银河战士：Hunters》将会作为免费试玩版与NDS同步推出。

《银河战士：Hunters》是一款第一人称视点射击游戏,支持NDS的无线通信功能,可以进行四人对战。本作的最终成品将会在今年E3展出的版本基础上更进一步。任天堂游戏制作大师宫本茂在今年E3上接受采访时说,《银河战士:Hunters》的最终版本中将会采用十字方向键和功能键搭配触摸笔来玩。“我们从玩家操作的角度考虑,对游戏的操作性进行了多方位的改进和强化。该作已经有了一定程度的改进。”Fils－Aime说。

Fils－Aime同时透露，任天堂将会在10月初的“西雅图玩家峰会”上向主流媒体和分析家公布NDS的游戏首发阵容，不过目前并没有公布详情。只是与先前一样再次重申NDS正有超过120款游戏正在开发中。另外NDS的图片聊天“Pic－To－Chat”功能将会成为该主机的内置功能。

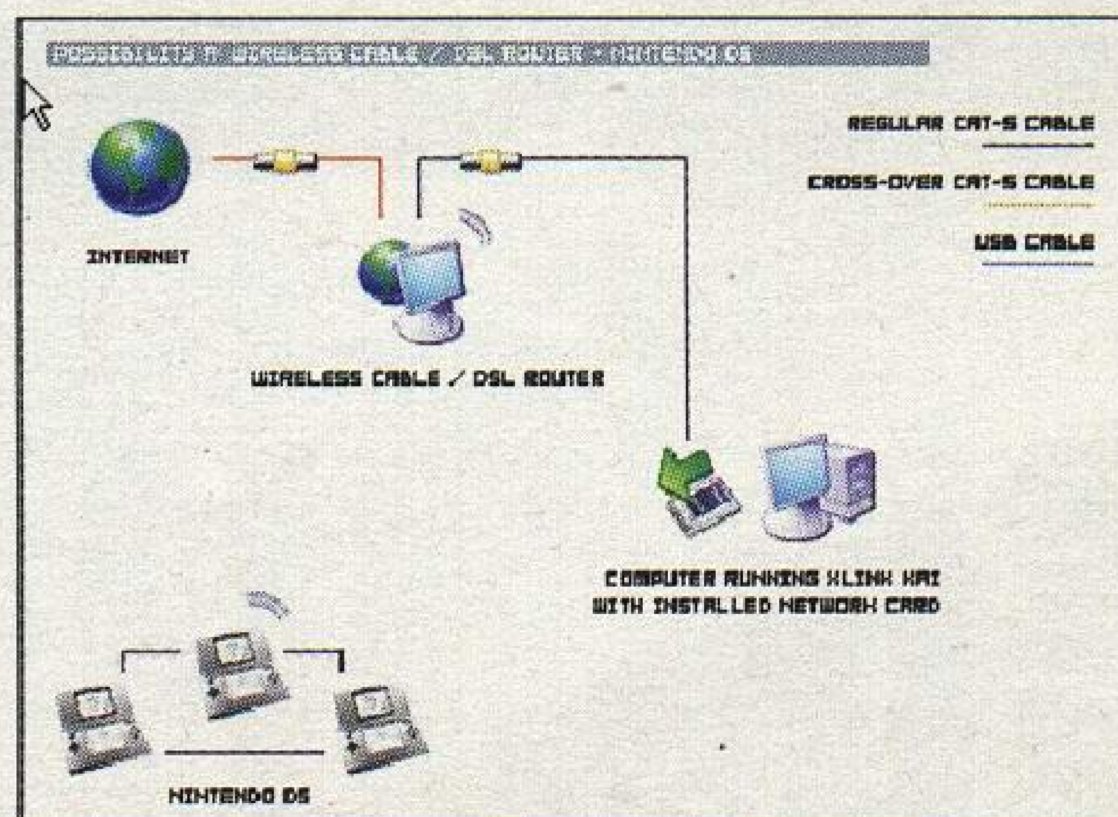


Fils－Aime同时对PSP做了简短评论，“PSP的细节目前都很不明确，我们希望他们能够解决电池使用时间以及其它各方面挑战。”NDS将于11月21日在美国发售，日本的发售时间为12月3日，这是任天堂的主机第一次在国外率先发售，显示任天堂已经将经营重点转移到海外。还有一个重要原因是美国与日本的销售旺季有所不同。任天堂同时宣布，NDS首发时只有黑白相间的一种型号，不过在今后会有更多颜色可以选择。



NDS走向多功能化　互联网计划孕育之中

由于NDS具有触控屏幕、双屏幕、对应麦克风、支持无线网络等特性,所以其功能绝对不局限于掌上游戏机这一方面,如果有好的构思,那就可以大幅提升NDS的附加价值,英国一家名为TeXLink的公司开发出一套名为“Xlink”的软件,能让NDS通过与PC连接达到连上国际互联网的目的,从而使NDS能够享受远程联机对战的乐趣。



NDS的硬件支持最多16人通过IEEE 802.11b的无线网络方式进行无线区域联机，而“Xlink”的原理实际上就是给计算机加装802.11b无线讯号接收器，然后再用软件使NDS连上互联网，据称在此之前“Xlink”也以类似计算机转接的方式顺利达成将PS2/XBOX/GC连接上网，所以NDS无线上网的可能性也不小，不过就国内玩家来说要实现的话就比较困难了，首先国内没有良好的“WIFI”环境，再者，也不会有公司来运行“Xlink”这套体系的。



NDS正式公布包装　PictoChat确认内建

任天堂官方发布了NDS北美零售版的包装造型，正如任天堂行政官Fils-Aime所言，银河战士演示版已经内置到包装里面，从包装外面我们可以看到萨姆斯一如既往酷酷的造型，据称该试玩版本中将包含几个单人任务关卡，似乎还有个四人无线对战版本。



此外，之前就宣布要被内建到NDS的聊天程序PictoChat也能在包装盒的侧边看到，上面写着：“Draw，sketch，write，and send wireless messages with the built-in communication tool，PictoChat。”

北美版NDS预计将在今年11月21日首发，建议零售价149.99美元。据了解，国内的电玩店大多表示将会在第一时间进货NDS，希望对NDS感兴趣的朋友早日预定好，否则好时候买不着可就没法了。



NDS系统选单与休眠模式相关信息发布

根据美国游戏网站IGN的报道，部分NDS游戏开发厂商透露了有关NDS所具备的系统开机选单与休眠模式的相关信息，供玩家参考。

根据消息指出，NDS将具备非常直观易懂的开机选单，让玩家可以很轻易的透过触控屏幕来操作并选择想要执行的功能，包括选择执行GBA游戏卡匣、NDS游戏卡匣或内建的《涂鸦聊天室（PictoChat）》等不同软件，或者是通过无线网络自特定来源下载程序执行，以及包括系统设定等的其它功能。

该消息来源透露了每个NDS的游戏都会具备独自的识别图标，如同NGC主机记忆卡中个别游戏存盘的图标一般，显示在开机选单之中，供玩家点选。

而在省电功能方面，NDS将具备与GBA相同的低电力休眠模式，可以让系统关闭大部分元件，进入极低耗电的休眠状态，暂停游戏的进行，并可随时唤醒，立刻恢复到暂停之前的状态，而不必像重新开关机那样还要事先存盘并读取记录。在GBA上，该功能必须由游戏软件来支持，但在NDS上则变更为系统内建功能，玩家只要把 NDS 关上，就会自动进入低耗电休眠模式。



NDS卡带无需手抄密码　全部使用记忆体

来自NDS游戏开发商的消息指出，NDS卡带将一律具备存档用的记忆体，以往部分GBA游戏以手抄密码记录的方式，将不再出现于NDS游戏之上。



如同以前玩的FC游戏一样，部分GBA游戏的存档方式比较复古——需要手抄密码，比如《魂斗罗》，这主要是因为当初任天堂推出GBA时，为了尽量减低卡带生产成本，并未强制要求游戏卡匣必须配置存档用的SRAM或Flash记忆体，而是由游戏厂商自行决定。因此有部分GBA游戏卡带完全不具备存档的能力，而需要以最原始的手抄密码方式来保存游戏进度。

根据本次的消息来源指出，任天堂在NDS卡带上，将不再提供厂商无存档记忆体的选择方案，所有NDS卡带都至少具备4Kbits的存档空间，并可依照需求增加到512Kbits，与目前 GBA卡匣的存档记忆体规格相同，如有必要，还可以提供更大的储存容量，不过存档记忆体越大，生产成本越高。



PSP将支持MP3播放

在新一轮的掌机大战中，PSP不言而喻是性能王者，由于SONY先天的优势，PSP卓越的影音功能将会令NintendoDS汗颜，之前曾有传闻称PSP不会支持MP3播放功能，令许多SONY的FANS对PSP无法完全肯定，但是SONY将PSP宣传成“二十一世纪的WALKMAN”岂是空穴来风？本界东京电玩展上，索尼正式确认PSP将具备MP3播放功能。

《掌机迷》很受欢迎，我的买来就被同桌抢去宣传了，还问我有没GBA版《蜡笔小新》的攻略。嗯，但愿女玩家多起来。
耿鑫，16，男，721006，陕西省宝鸡市长岭中学高一（4）班，兴趣：GSME、音乐、篮球、足球等一大堆



SONY是数码影音界颇有影响力的企业，但其随身听产品却一直不支持MP3格式的音乐，ATRAC是SONY倡导的音乐格式，由于这种格式的封闭性，SONY的随身听虽然在外形以及功能上具有无与伦比的先进性，但是缺乏对MP3格式的支持始终是众玩家心中的痛，毕竟MP3才是目前最为流行的格式。就在新款SONY随身听支持MP3同时，PSP正式宣布支持MP3也无疑会增加PSP的潜在用户群，这也正是SONY的一贯做法，PS2有不少用户是因为它的DVD功能而购买这一游戏主机，那么PSP发布之后是不是有那么一部分的用户会主要因为PSP的影音功能而购买PSP呢？更何况PSP具有大屏幕优势，这样一来播放MPEG4影像时视觉效果将会吸引所有的年轻一代！

截稿前得到消息，SONY事先宣布支持第一款支持MP3格式的随身听NW-HD2其实并不真正支持MP3格式，如果要想在随身听上面播放MP3，还需要在电脑上面将MP3格式转换成ATRAC格式，不知道PSP上市时SONY会不会再次出现这种情况，如果真会如此，那PSP必然会打击消费者的积极性。



PSP掌机操作界面公布　多功能XMB界面方便实用

SONY近日在日本召开的新闻发布会上公布了一系列PSP的最新消息，其中提到了PSP的操作界面，据介绍PSP采用的是名为“XMB”的操作界面，这个名词可能读者们会感到陌生，但是提到兼容PS2且具备DVD刻录功能的PSX大家就会明白了，PSX正是使用的“XMB”操作界面。此外，SONY近期发布的高端等离子彩电也是采用这种华丽的操作界面。

SONY采用“XMB”作为PSP的操作界面是有良苦用心的。“XMB”，其意义就是“十字媒体条（Cross Media Bar）”，这种界面主要利用十字键进行操作，左和右选择主要功能菜单，而上和下则是选择分支菜单，从发布会上公布的图片上看，PSP的主要功能有“相片、电影、音乐、游戏、记忆棒”等选项，至于分支功能应该是“查看、播放、设置、收藏”等选项，不过目前SONY官方并没有发布相关详细，按照PSP的最初构思，玩家可以在PSP上面查看存储在记忆棒上的照片，PSP作为一台多媒体掌上平台从硬件方面是完全足够的，现在剩下的就是看SONY如何将PSP打造成真正的全能性掌机，由此点我们也看到了未来掌机的发展趋势，SONY将家用机上面的作风完全带到了掌机上面，福兮祸兮？





PSP演示时突然死机　任天堂股票不降反升

SONY不愧是SONY，当PSP在本次TGS会展一般公众日首次亮相时，SCE的展台一度陷入人满为患的状态，每一台PSP试玩机后面时常都保持10来人的队伍，PSP的吸引力由此可见。



在本次会展中SCE一共展出了22款PSP的专用游戏，展出区摆放着各款试玩机供观众试玩，另外SCE的展台和昨日一样，在PSP型的巨型屏幕上播放PSP的机能介绍的影像和PSP及周边的展示，在展示的游戏中最吸引观众眼光的恐怕就是光荣的《真三国无双》了，该游戏目前开发度仅为40%，游戏中是以ANALOG摇杆控制方向的。此外，CAPCOM的《Vampire Cronical》开发度60%，一共摆放3台试玩机，展出当日中午11点时仍有着20-30的人在排队等待。不过在SCE演示玩PSP版本的《大众高尔夫》时，突然游戏发生了死机现象。在座的观众一时哗然。



不知道是不是因为PSP展出失败的原因，广大投资商对任天堂充满信心，本周任天堂的股价大幅飙升。据日本Bloomberg报道，

我给本书的内容很高的评价，但对于本书取消赠品和改变纸质有些不满，还记得当初《掌机迷》创刊时就以赠品和好纸张低价格和高品质的内容吸引了我们。哈江，23，男，110023，辽宁省沈阳市铁西区锦工区二街120-311，兴趣：看动漫、玩掌机、看游戏杂志（掌机迷）

随着东京电玩展的结束，任天堂的股价在本周一大幅上升了2.1%，以12760日元每股的最新价收盘。日本的金融分析师对于这一现象存在争议，一些分析师认为任天堂股价的上升完全是偶然因素，而另外一些分析师则认为任天堂股价的上升主要是因为索尼PSP的展出令人失望。虽然今年SCE在TGS上展出了20多款PSP游戏的试玩版，其中多数都是出于初期开发阶段。虽然多数分析师对于PSP主机本身都没有太大意见，多数人都对PSP能否在今年之内发售持怀疑态度，另外人们广为关注的PSP电池使用时间和价格问题在本届TGS上也没有得到解答。



便携式电池包　最终PSP电池解决方案？





在本次TGS展会上面，我们看到SONY的PSP被漂亮的展台小姐拿在手里SHOW来SHOW去，PSP的造型固然毋用细评——绝对的一流的工业设计。但是就在精致的PSP机身上面，有着一个不大和谐的尾巴和展台小姐身上的一个大盒子连着，很明显，这是为PSP供电的装置，由于采用大屏幕以及“UMD”光盘设计，PSP的电池问题一直没有解决，此次展台上面采取附加电源设计无可厚非，毕竟展台小姐需要很长时间地向玩家展示PSP，如果用机身电源，那肯定是不能坚持的，不过SONY还是需要花大功夫解决电池问题，否则等到正式发售后还让玩家拖着一个外接电源出门，那可就有点过不去了。



软件公司提供PSP两大最新开发工具

SN Systems与Metrowerks公司近日宣布了面向索尼最新掌机PSP的开发工具包，这两款开发工具分别名为ProDG和CodeWarrior，目前已经提供给各大游戏软件商选购。

ProDG是由英国公司SN Systems推出的，针对PSP平台的特征进行了多方位的功能强化，并且自行设计了C/C++编译器，用以面向该主机架构进行代码优化，并且附带一个完全重新设计的纠错程序。Metrowerks的CodeWarrior Development Studio主要面向PSP的无线通信功能，开发环境介于CodeWarrior和Visual Studio.NET之间，并且有非常容易使用的C/C++纠错程序。

目前该开发工具得到了KONAMI产品部经理Makoto以及Sonic Team知名制作人中裕司的称赞。



全球首份官方口袋妖怪杂志



无可否认《口袋妖怪》是掌机上面最火的游戏，游戏、动画、玩具、图书等方面已经成为一个产业，可怕的“口袋效应”席卷了整个世界，而在10月1日，也就是欧版口袋妖怪火红叶绿发行的日子，据称全球首份官方口袋妖怪杂志也将在英国发行，这是从网上得到的图。



GBASP降价　欧洲销量爆增

由于任天堂将GBA SP的价格下调，所以各地的销售情况都好得惊人，据欧洲任天堂公布的数据，GBASP的销量上升了50%，一些零售商的销量涨幅更是高达400%。目前GBASP的零售价在欧洲已经降到69.99英镑。硬件销量的大幅提升同时也带动了GBA软件的销售，同一时期，GBA游戏总销量上升了36%，而在过去的三个星期，任天堂的口袋妖怪系列最新作绿宝石更是销售超过了百万。“英国GBASP的普及量已经超过了120万。自从我们在2003年3月推出GBASP以来，该主机的表现已经超过了所有人的预期，并且一直都在持续走强。”任天堂英国分公司的DavidYamton说。

美国任天堂目前并没有公布GBASP降价之后的销售情况。GBASP在美国目前的售价为69.99美元，比欧洲要便宜许多。纵观国内的GBASP行情，显然也受到了降价的影响，大多数地方目前价格都比较正常（600多元），但是也有少数内地城市BOSS抬价，甚至有高过700元的情况出现。

玩《FF1+2》的时候，想到了以前的《吞食天地》真感动！只可惜字小了点，看起来有些费眼力！
方心，14，男，200434，上海市车站西路80弄5号402室，兴趣：GB、SP、PS2

没有硝烟的战争

——NDS vs PSP 近期新闻特别报道

文/haynes 编/暗凌

索尼的PSP（Playstation Portable）和任天堂的NDS（Nintendo Double Screen）可以说是本年度游戏业界最大的新闻，虽然两款主机都属于携带型主机，但是不管在功能上或是硬件上都可说是大异其趣，各有各的特色，玩家口袋里的钱还是有限的，所以双方为了争夺未来的掌机游戏市场，演绎着一场没有硝烟的战争

一、十面埋伏

9月21日，正当人们翘首以待，准备迎接下午3点半的Playstation Business Briefing 2004发表会PSP盛大公布的时候，任天堂NDS的发售日与售价却突然由任天堂正式确定！

比索尼预定的发表会早了1个小时，也就是下午2点半，任天堂几乎同时在官方网页和紧急记者招待会上公布NDS在日本的发售日将为2004年12月2日，零售价为15000日元。美版的发售时间比日版更早，为11月21日，售价为149.99美元。这个价位基本上与之前人们所猜测的相同甚至更低，与当初GBA发售时的售价也几乎相同，可以说是相当诱人的价格。而任天堂紧接着宣布将会在10月7日正式召开记者招待会进一步说明NDS的详细发售计划以及一些全新大作。

这可真是令人震惊的突然袭击，任天堂在没有任何预兆的情况下抢先公布了NDS的发售日和售价，不得不说任天堂的老谋深算，也正是因为如此一个漂亮的埋伏战，完全打乱了下午预定召开的Playstation Business Briefing 2004原本计划。



没错，任天堂不仅将售价定位相当低廉的15000日元(149美元，而PSP传闻售价高达299美元)，而且将日本发售日定在业界广泛猜测的PSP发售日12月3日的前一天12月2日，这可以说是完全出乎索尼的预料。

也因此，索尼比3点半延迟了17分钟才正式召开Playstation Business Briefing 2004发表会，而会上仅仅公布了PS2迷你型主机的发售计划，对于PSP的发售日和定价，索尼明确表示暂时仍然不公开。



三天之后，9月24日，一年一度的日本东京电玩展TGS 2004召开，索尼现场提供了100台PSP及20多款游戏供玩家试玩，索尼也明确表示将在现场听取玩家以及业内人士的广泛意见后再在展后公布PSP的详细发售计划。而NDS因为任天堂不参加TGS而没有广泛参展，所以TGS期间，NDS没有更多的情报，这对于索尼的PSP来说，似乎仍然深陷在任天堂NDS的埋伏圈中。

二、蝴蝶效应

“一只蝴蝶在南美振动翅膀，有可能会引发北美的飓风”，这是影片《蝴蝶效应》开篇的混沌理论，意思是发生在过去的小事情可能引起未来的轩然大波。而在本文前面，任天堂NDS仅仅在半月前突然公布了发售日和价格，就足以引起索尼内部及整个游戏业界的震惊。接下来的NDS详细发表会只是把任天堂的全盘计划公布在世人面前。

10月7日，任天堂如约在当日下午召开Nintendo DS Preview发布会，而公布的NDS发售日计划极为详细，无论公布的主机硬件性能还是游戏软件阵容都是空前的详细，而任天堂显然为这个发表会筹划的相当详细。

会上宣布该主机在日本首发时将会有12款游戏同步推出，其中5款游戏由任天堂开发，另外7款游戏来自第三方游戏软件商。另外还有2款第三方的游戏软件也确定将会在年内发售。NDS游戏的标准售价确定为4800日元，与目前的GBA游戏售价相同，另外也有一些软件价格更低，例如目前公布的一款《直感Hitofude》售价仅为3800日元。

据任天堂表示，目前正有来自46家游戏发行商的124款游戏正在开发中。该公司又公布了49款新游戏，其中11款由任天堂开发。NDS的新作阵容中最让人进行的恐怕就是《最终幻想3》，这是《最终幻想》系列中唯一一款未曾在FC之外平台上出现的作品，也就是唯一一款未曾移植其他平台的作品。目前SQUARE-ENIX并未公布本作详情，不过本作确定将会应用到NDS独特的操作方式和界面，使得老游戏也能发挥出新的魅力。另外SQUARE-ENIX虽然也宣布支持PSP，不过能够将看家大作《FF》交给NDS，也在某种程度上表明了该公司，至少是现阶段对于两款掌机不同的支持力度。

在此次发表会之前任天堂只公布了8款NDS游戏，而有趣的涂鸦聊天软件《Pic-To-Chat》则成为NDS的内置游戏。这次发表会任天堂又新公布了三款游戏，分别为：《大合奏！乐团兄弟》（一款音乐游戏，可以与多位朋友通过不同的乐器进行游戏）、《直感Stroke》（一款方块型益智游戏）、另外还有一款《口袋妖怪Dash》（一款竞速游戏，指挥皮卡丘在大地图上奔跑、驾驶皮艇或者大气球）。

这些新公布的游戏中较为引人瞩目的还有世嘉根据某知名电视角色改编的动作游戏，这款游戏可能是根据动画改编，也有可能是根据某动作片明星改编，不过游戏名称还未定。另外KONAMI也公布了一款NDS体育游戏新作。Bandai公布了两款《高达》新作，包括《SD高达》战略版游戏，以及由Banpresto开发的《超级机器人大战》新作。以《俄罗斯方块》、《街头霸王EX》等著名的Arika也将会推出一款RPG。

目前明确会支持NDS无线通讯对战的包括内建在主机中的《涂鸦聊天室》，将可提供最多15人进行无线网络连线涂鸦聊天的功能，其他还有《马里奥赛车DS》、《银河战士 猎人（同捆试玩版也支持）》、《触摸 瓦里奥制造》、《动物之森DS》、《耀西 Touch & Go》、《Advance Wars DS》等几款。

另外，日本国内，还有两款预定在12月推出的游戏分别为世嘉的《Puyo Puyo Fever》（12月24日）以及KONAMI的《网球王子2005 CrystalDrive》（12月内）。

由于美国地区的NDS将会较早的在11月21日发售，定价149.99 美元（约1300人民币），不排除国内神通广大的水货商能够让我们提前于日本玩家体验NDS魅力，所以我们也有必要了解一下美国地区的NDS发售计划。

NDS美版主机和日本版一样，主机会内建《涂鸦聊天室（PictoChat）》，不过不同于日本主机的一点是，美版包装

在此特别列出将在12月2日发卖的NDS日本首发游戏软件名称，它们是：

游戏	厂商	类型	价格
超级马里奥64DS	任天堂	动作	4800日元
触摸 瓦里奥制造	任天堂	动作	4800日元
大合奏！乐团兄弟	任天堂	音乐	4800日元
直感Hitofude	任天堂	益智	3800日元
口袋妖怪Dash	任天堂	竞速	4800日元
动物园管理员ZooKeeper	Success	益智	价格未定
我将为你而死	世嘉	动作	4800日元
模拟人生 上流社会	EA	模拟	4800日元
钻子先生DS	NAMCO	益智	4800日元
研修医 天堂独太	Spike	解谜	4800日元
麻将大会	光荣	麻将	价格未定
头脑出汗游戏系列Vol.1	Aruze	益智	价格未定

我是看着迷仔长大的玩家，从VOL1走到今天就像一只蝴蝶的蜕变。
天才X-BOY，20，男，21150，南京方区秦山路144号，兴趣：游戏、ROCK

内同捆附属《银河战士 猎人(Metroid Prime: Hunters)》的试玩版《初猎（First Hunt）》。

美国任天堂表示NDS上市后一个月内将会陆续发行10～12款游戏，2005年第一季之前发行20～25款游戏，目前全球共有超过120 款游戏正在进行开发中。

如果想第一时间购买的读者可以参考一下以上的游戏名单和售价，毕竟NDS卡带不可能第一时间就有D卡，必然得谨慎挑选。

除了广为大家关注的游戏软件阵容外，任天堂也将最终确定的NDS主机规格和主机包装全数向外界公开。主机规格如下：

目前确定将与主机同时发行的游戏共 11 款，售价约在29.99美元左右。

超级马里奥64DS	任天堂	动作
愿为你而死	世嘉	动作
Ping Pals	THQ	模拟
蜘蛛侠2	ACTIVISION	动作
Asphalt GT	育碧	竞速
模拟人生 上流社会	EA	模拟
MADDEN NFL 2005	EA	橄榄球
老虎伍兹高尔夫	EA	运动
钻地小子DS	NAMCO	益智
雷曼DS	THQ	动作
山脊赛车DS	NAMCO	竞速

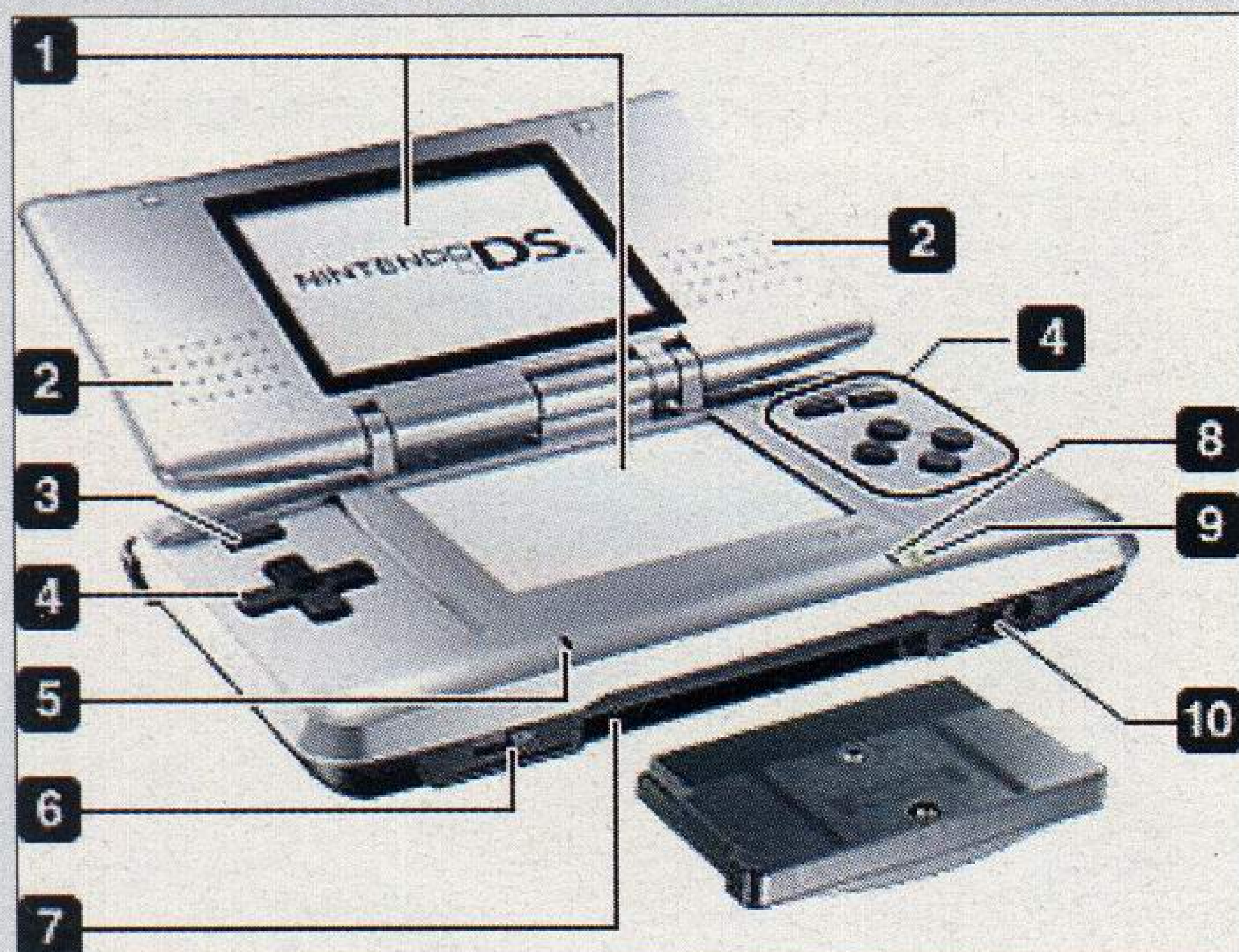
主机名	任天堂NDS[NTR-001(JPN)]
尺寸/重量（折叠状态）	– 高：84.7mm 宽：148.7mm 厚：28.9mm – 重量：约275g（含电池、触笔）
显示	・上部屏幕 – 3寸背光TFT彩色液晶 – 256×192像素分辨率、0.24mm点距 – 26万色显示 ・下部屏幕 – 3寸背光TFT彩色液晶 – 256×192像素分辨率、0.24mm点距 – 26万色表示 – 触摸式屏幕
主要操作	– 十字键、A/B/X/Y键、L/R键、START/SELECT键 – 触摸式屏幕 – 内置麦克风（软件对应声音识别）
输入输出端子	– DS卡带插槽 – GBA卡带插槽 – 立体声耳机插槽
无线通讯机能	支持IEEE802.11标准和任天堂专用PP2格式 – 无线通讯距离：10m～30m（视环境而异） – 支持一卡带多主机通讯游戏 使用内置麦克风，可以实现联网语言聊天。
CPU	– ARM9 CPU及ARM7 CPU 内藏新开发的图像引擎、可实现优异的图形描绘表现。
声效	– 内置立体声扬声器（软件对应虚拟环绕特效）
其他机能	– 内置时钟功能（日・时表示／闹钟机能） – 触摸屏校准 –《涂鸦聊天室PictoChat》内藏 使用这个NDS主机内置的《涂鸦聊天室PictoChat》软件、可以实现最大16台NDS进行文字以及手绘图画的传输通讯。
功能设定	– 启动模式切换 – 支持语言：日语，英语，德语，法语，西班牙语，意大利语 – GBA游戏显示、可以自由切换在上/下屏幕 – 用户情报
电源和电池	– 内置锂电池 – 电池持续时间：大约6～10小时（视使用软件而异） – 电池充电时间：4小时 – 支持睡眠模式电源管理，合上主机可自行进入节电模式 – 支持AC外接电源适配器
对应软件	– NDS专用游戏卡带 – GBA专用游戏卡带

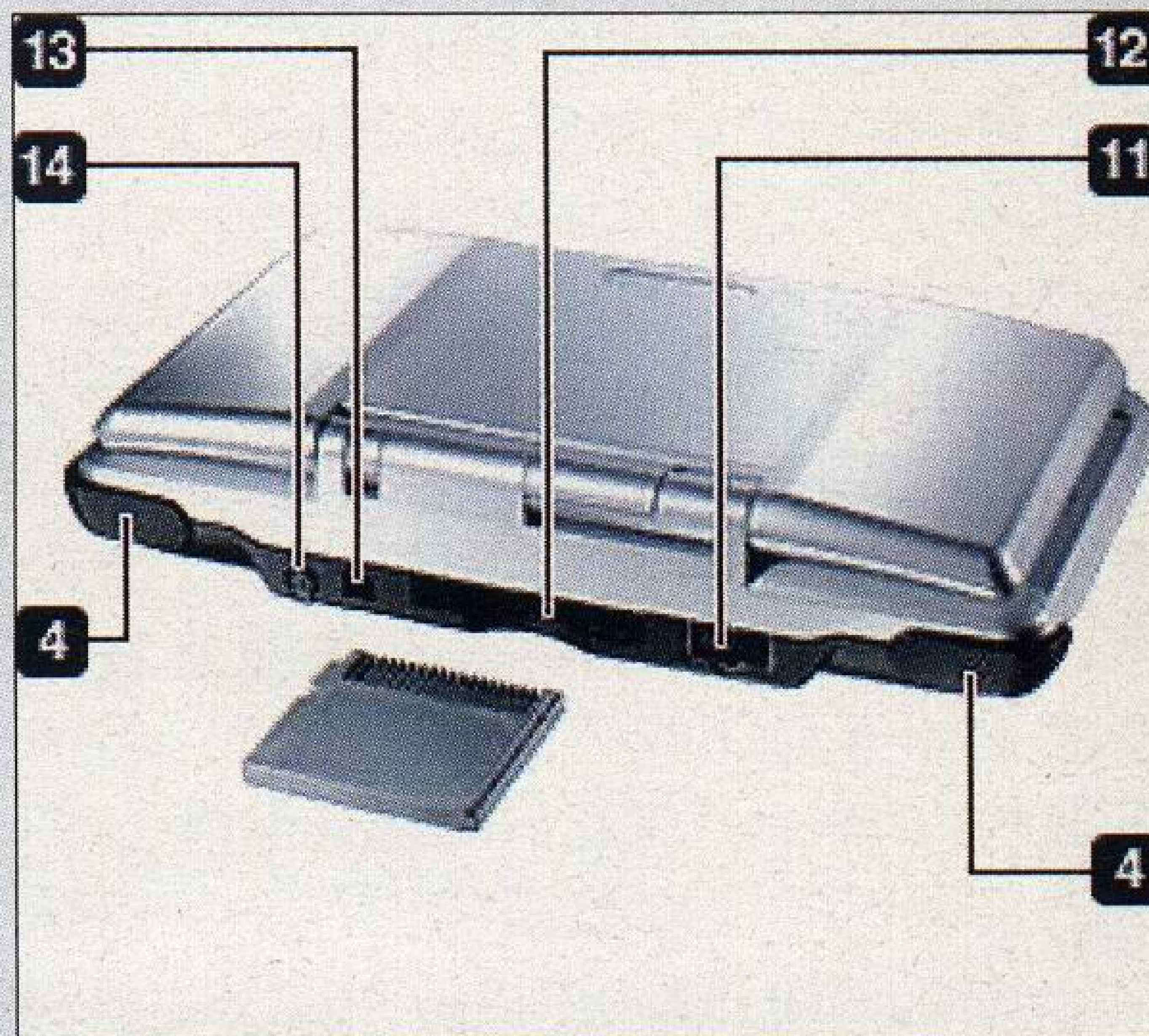
NO.387的口袋妖怪竟然是……在此让我们赞扬一下雪人大哥无私奉献的精神。（准是看到了漂亮的飞姐姐晕倒的）
张剑锋，15，男，214000，江苏省无锡市溪南新村194号602室，兴趣：玩游戏、踢球 雪人：※#%¥◎

而下面我们将图文解说NDS主机包装盒内的物件，以及NDS主机各部分的功能详细解说，供玩家参考。

由任天堂所公布的资料显示，NDS的主机包装中，将包含NDS主机一台（内含可充电锂离子电池，内建系统管理程式与《涂鸦聊天室（PictoChat）》），触控笔两枝（主机内安置一枝，另一枝为预备），主机吊带一条，NDS专用AC变压充电器一个。

而日前谣传具有神秘功能的主机前方右侧方形凹孔，现在也确认是用来连接耳机或耳机麦克风的功能，左侧的调节钮则是控制音量输出的功能，内建麦克风则是位于下萤幕的左下角，触控笔不用时可插入主机后方的凹孔中。





1、液晶屏幕（上屏幕 下屏幕（触摸屏））

有26万颜色表示的3寸背光半透过反射型TFT彩色液晶显示。而且，下屏幕是支持直接在屏幕点击操作的触摸屏。

2、喇叭

立体声支持。

3、电源按键

4、操作按键

十字键、A/B/X/Y键、L/R键、START/SELECT键。

5、麦克风

声音输入用麦克风。以声音和节拍等声音进行的游戏可用。

6、音量调节

7、GBA 卡带插槽



8、充电指示灯

9、电源指示灯

10、耳机／麦克风连接端子

支持GB系列专用立体声耳机（另售）和市场常见的立体声耳机。

11、AC外接电源适配器插口



12、DS卡带插槽

13、挂链钩

14、触笔 触笔架

直接触点触摸屏就可以操作的笔。不使用时，可插回触笔架。

日版主机包装盒



美版主机包装盒





NDS专用AC外接电源适配器[NTR-002]（JPN/USA）

★GBASP(AGS-001)也能使用。

包装盒内含：

触笔（2枝）[NTR-004]

★NDS本体附属(1枝)/备用(1枝)。





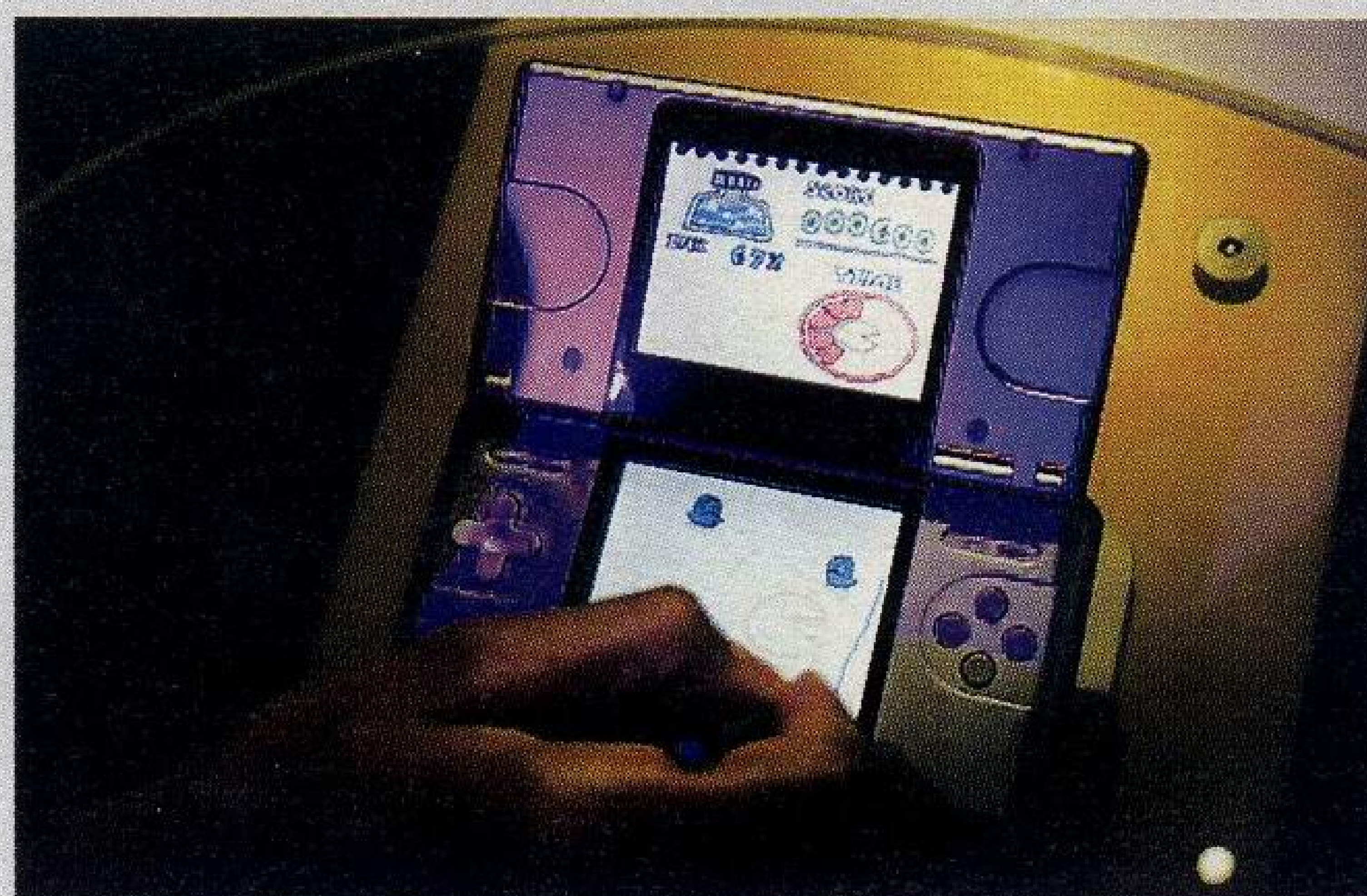
NDS 专用挂链 [NTR-009]

★类似手机链。

相信，以上完整的NDS周密而详细的发售计划一定能让读者们雀跃，我们可以看到，NDS不仅售价平易近人，而且游戏的种类繁多，更有FF3这种重量级大作护航，且部分游戏创意和游戏性十足，这实在令笔者感到任天堂NDS在这场没有硝烟的战争中取得了先机。



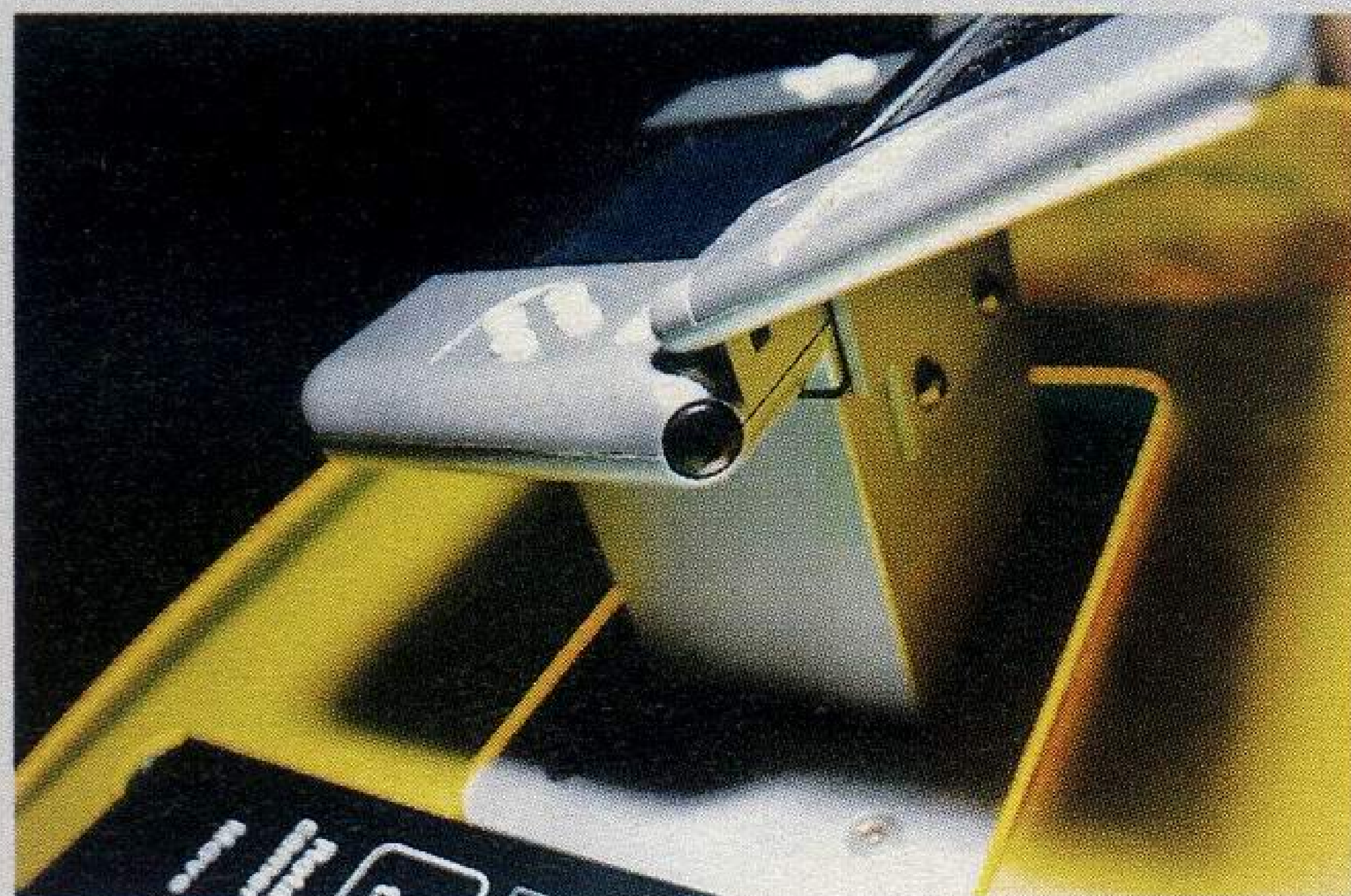
而10月7日当天，根据日本FAMI通与NTT游戏网站分别针对SCE技术部长茶谷公之与网络系统开发部部长川西泉的专访中，我们也得到PSP将一定在年内发售以及其他功能上的详细信息。



专访情报表示PSP上的按钮除模拟摇杆外，其余全部是数字式，无模拟压感功能。主机上的HOME按钮会因为软件的不同而有不同的功能。液晶屏幕可调整亮度，可显示主机状态，也可以将背光关闭。音效部分具备静音功能，并可选择包括重低音加强之类的处理效果。POWER开关控制的是主电源，HOLD则是防止携带时误触按钮的功能，所以切换到HOLD状态时所有按钮的功能都无效。主机中有游戏光盘时，开机即自动进入游戏。主机无光盘时，开机后会直接显示系统选单画面。系统选单将提供游戏、音乐、影片、时刻与存盘的管理功能。游戏的读取时间因软件而异，与PS2并没有太大差别。主机的设计与各种基本规格等已经开发完成，现在正进行各按钮的细微功能规划与调整的阶段。电池的持续使用时间会因游戏、无线网络的使用与否等而有很大的差异，所以很难得出大概的持续使用时间

而PSP的无限通信共分为三种模式：1、Infrastructure模式，可透过无线网络存取点（基地台）来进行与其它 PSP或网络的连接。2、Ad Hoc模式，不需存取点即可进行PSP间的联机，最多可容纳16台PSP进行联机。3、IrDA/IR Remote模式，透过红外线传输口进行两PSP间的资料对传，亦可与具备红外线传输端口的手机等装置交换资料。

情报也表示虽然一般人认为很难在今年内发行，但当初PS也是在11月发表的，12月3日才上市，而目前PSP的开发状况比起当年的PS更为顺利，所以PSP差不多也会按照这个日程发表，紧接着一定在年末上市。



面对今日NDS盛大的软硬件阵容发表，同样预定在年底上市的PSP至今尚未正式对外宣布确切发售时间与价格，不禁令外界有着许多的疑虑，如今SCE技术部长茶谷公之保证PSP将如期于年底推出，网络系统开发部部长川西泉也透露了许多PSP规格上的细节与各种应用的可能性，多少纾解了外界部分的疑虑，看来众所关切的发售日、售价与电池持续时间三大关键，近日内应该就会有正式的发表，包括笔者在内大家都不妨密切注意。

三、2046

2046，将是未来的40年后，这部热门电影的名称让我开始展望起游戏界的未来，或许2006我

雪人，你这是哪门了的重女轻男，上边角栏的女生比男生少出了几倍，更不用说PP的女生了，好好反省一下，要做的更好，知道没有？
王振兴，19，男，201506，上海市金山区朱行镇新街村1组2041号，兴趣：打GAME、听WALKMAN　雪人：︵_︵，了解。

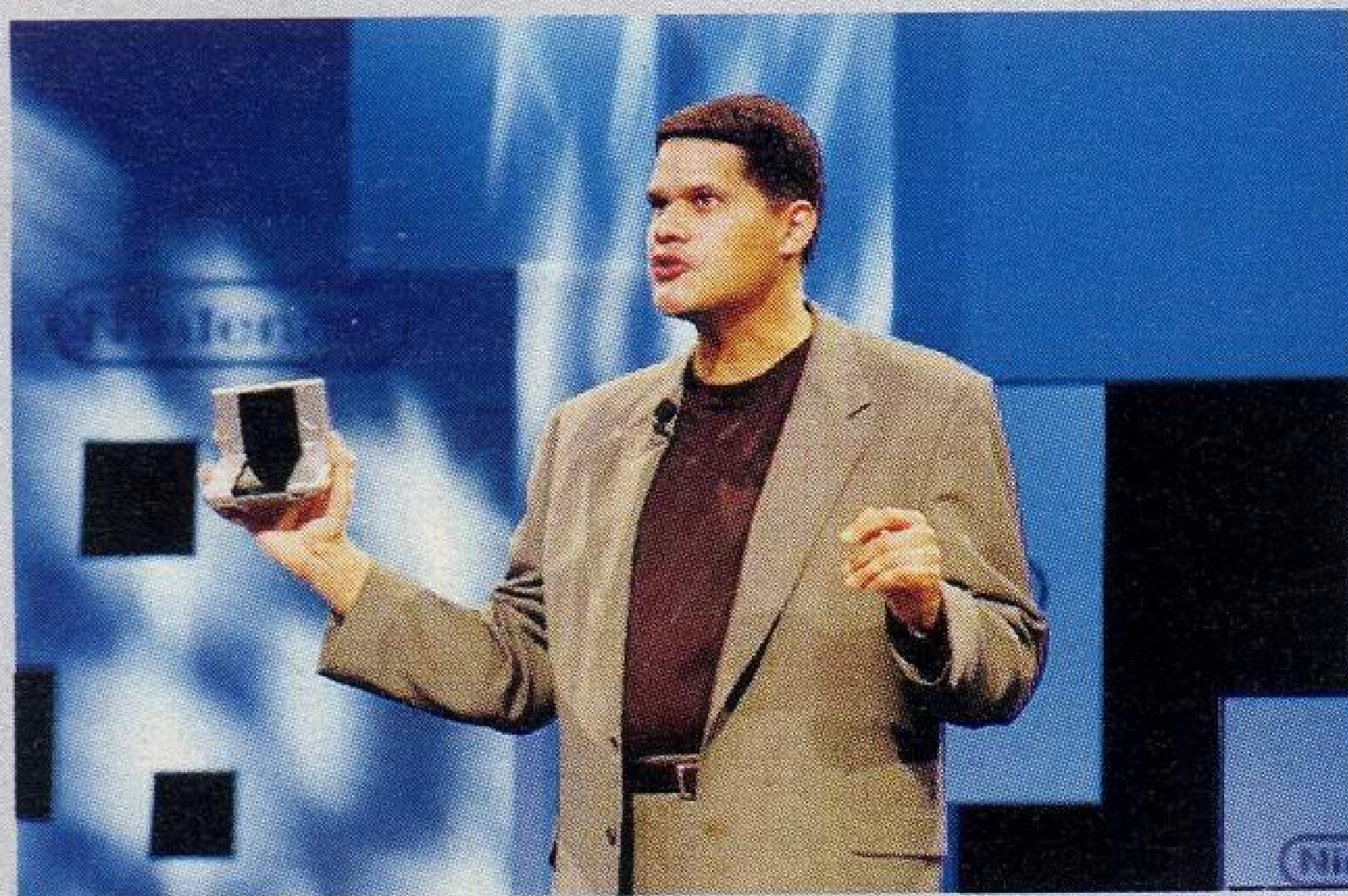
们就将看到掌机界未来的战况。不过索尼PSP和任天堂NDS这场没有硝烟的战争，注定会对未来的整个游戏业界产生巨大的影响。这不仅仅是一款便携式娱乐终端的竞争，更是两大游戏巨头的一场你死我活的竞争。

任天堂NGC的整体市场完全输给微软的XBOX，GBA所打造的掌机帝国开始慢慢受到新掌机的威胁。而索尼PS2、PS3、PS2迷你型、PSX、甚至是现在的PSP,整体战线拉得太长，巨大的主机研发费用和相应软件研发费用已经使索尼疲惫不堪。谁会获得掌机游戏市场的胜利，可能就会决定谁会继续留在游戏界，这的的确确是一场残酷而又艰辛的商业战争。

让我们把视野再次回到这次的主角PSP和NDS身上，就现在双方公布的情报我们来比较一下两者的特性和前景。

从硬件来看，以电池为驱动的掌机，最重要的就是该如何在有限的电源中,让硬件发挥最佳的展示效果。另外在掌机上应该具有怎样的机能才合适，也是重点所在，关于这两点，我们根据两主机的硬件规格来进行比较之后，就可以大约的了解两者在设计上的不同想法。

两台主机，最明显的差别之一就是决定性能的核心芯片。PSP的芯片对于掌机来说，可以算是超乎掌机所需的规格，而是以高性能为目标。相反的，NDS芯片的能力，则停留在以目前的技术，就可以顺利实现的合理范围之内。简单来说，PSP芯片的能力就像是PS2的等级，而NDS芯片的能力就像是N64的等级一样，两者的性能差异可以说是几乎差了一个等级。 另外从机能的角度来看，PSP的芯片除了可以处理游戏的部分，还具有播放多媒体的功能，例如，PSP具有动画解码硬件,可以解码AVC这种耗费硬件资源的动画格式。至于NDS的芯片机能就比较单纯，主要就是设计来当作游戏机的芯片,因此只要可以处理目前推测到，有可能会运用到的必要部分即可。虽然看起来PSP的晶片，在机能上与性能上大幅领先NDS的芯片，但是在消耗电力上和价格上，NDS则有绝对的优势。不过SCE本身对芯片设计的能力强，自己又具备工厂，在芯片制程技术上也很有自信，或许可以设计出拥有高性能又具备低耗电量、还很省钱的芯片?





从两主机的芯片规格来看，就可以明显得知两家公司所追求的目标并不相同，NDS单纯的就是设计要来进行游戏的，因此强调低价格，低电力消耗量，可以长时间的使用。以掌机历史来看,价格平易近人，可长时间连续进行游戏对于一台要想成功占据市场的掌机来说是相当必须的。因为NDS是单纯为了游戏而设计出来的主机，所以专注在提升游戏的趣味性上，也才会出现目前这种具有两个液晶屏、触摸屏和麦克风输入装置等设计。而PSP则已经超出游戏机的范畴，目标是创造出另一个类似21世纪WALKMAN的新家电,但是在价格与消耗电力方面，可能也已经超过携带型游戏机合理的范围。

不过暂时来看，PSP仍未公布价格和发售日，这其实非常关键，可能会直接影响这台主机的消费对象和消费市场。何况，两台主机都还未上市，所以暂且我们还不能对双方就完全下个定论。

PSP对NDS的掌机战争，这才刚刚开始……

深入谜团的两位人物出现！

再一次见面？索拉的好友 利库





↑利库以言语威胁索拉中止冒险。这会是宣战吗？……



↑这句对白正是前作ending中的那句话。

在前作中被安塞姆操纵与索拉战斗，作为索拉好友的利库在本作中登场已经是毫无疑问的了。但是他的装束和被安塞姆操纵之时一样，而且从对白来看，也不见他与索拉友善的对话。难道本次利库是被黑衣集团操纵了？……



↑在前作中为了拯救世界而与利库一起留在门内侧的米奇国王也会登场吗？何时能见面呢？



距离发售还有两个月的本作，追加报道以全新姿态出现的利库以及其他人物、事件和战斗情报！



↑stoplade，使被钥匙刃击中的敌人停止行动的技能。

disney和FF人物联袂出演的RPG

PS2上大受欢迎的RPG游戏续作。故事紧接PS2版的前作结局开始。本作当然也会有disney和FF的众多人物登场。



原创技能陆续展现！ 战斗check!

战斗时陆续放出各种卡片，本次对使用卡片组成的数种技能进行介绍，其中包括一些本作才出现的原创技能哦。



↑quake，以地面的震动攻击画面上的敌人！



↑aquasplash，如同杜伯用鼻子喷水一般给予敌人伤害。



↑使用terror令敌人感到恐惧而逃跑。



SQUARE · ENIX	RPG
2004.11.11	6279日元



↑从利库的口中也听到了娜蜜蕾以及记忆等事情。娜蜜蕾果然是曾经与索拉他们一起生活过的人。

利库、玛路西亚的口中也出现了「娜蜜蕾」这个名字!

索拉记忆中的娜蜜蕾，其存在性无法确认。但是她的名字却在利库以及作为敌方的玛路西亚口中出现，总之她不是实际存在人物的可能性非常高。然而在“记忆”这种东西很不确定的忘却之城中发生的事情，一概无法断定娜蜜蕾的存在。除非能见到她本人的身影……



←娜蜜蕾与黑衣集团似乎是朋友关系。

娜蜜蕾难道是……?



→高菲对娜蜜蕾的存在感到疑惑。

黑衣集团的首领?
玛路西亚



跟踪着索拉一行人，暗地似乎有所企图的黑衣集团，本次有被认为是集团首脑人物的情报披露，其名为玛路西亚。从他在沃克森和拉库西涅面前以命令语气说话的情况来看，似乎是统领着至今已经登场的黑衣集团成员的人。但是，根据下图中出现“领导人”这个称谓的对白看来，在玛路西亚之上应该还有发出命令的人物存在。到底是怎样的神秘人物在幕后操纵着一切呢？他的目的又会是什么呢？



←能够统领黑衣集团的家伙，想必实力非常强。

其他成员也与利库有关!

黑衣集团看来不仅与索拉一行有关，还与利库以及娜蜜蕾有关。明显是在利用索拉等人的黑衣集团，对利库也做了同样的事情?



→索拉很在意那两人到底有什么关系。



→不允许利库见面到底是什么意思?理由又是什么呢?



↑说利库是我的是什么意思?利库是伙伴吗?

事件check! 再次与维尼相见在“维尼之森”!

曾经在前作中作为画本中的地方出现过的“维尼之森”，在本作中也能造访。在这里没有任何战斗，索拉在维尼的引导下享受各种快乐的事情。



↑跳跳虎泰格得意的POSE仍出现!





↑仍然胆小的兔子莱比特。





←移开障碍物引导维尼。

エフゼロ クライマックス
F-ZERO CLIMAX



NINTENDO	RAC
2004.10.21	4800日元

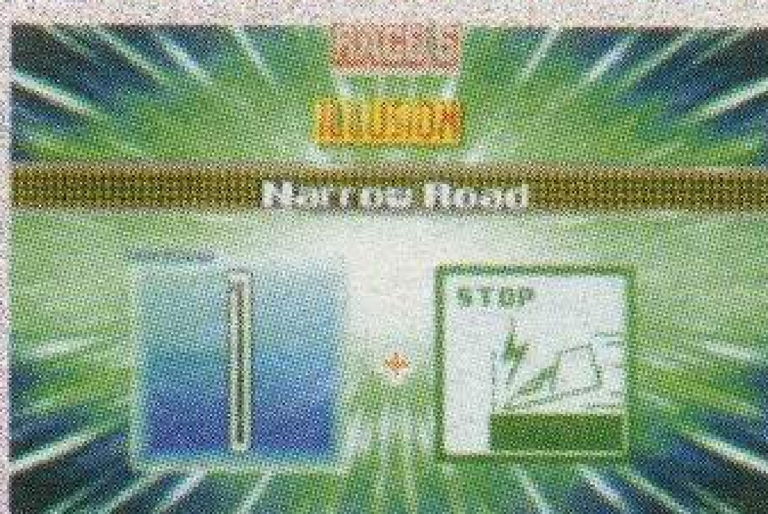
F-ZERO以特别的背景设定和多样的机体在竞速类游戏中独树一帜，也由于其极速快感获得好评，让我们来看看GBA上第三作的一些新元素吧！

追求速度的极限！F-ZERO大奖赛再度开赛！

本作已经是GBA平台上F-ZERO系列的第三作，同样会让FANS们感到满意！新作中包括GRAND PRIX模式、全新的SURVIVAL模式以及可以自行编辑赛道的EDIT模式。另外还追加了全新的机体特技动作，真可谓是全面进化！



↑加上BOOSTER，可以首次在GBA上实现"SPEED ATTACK"。



↑全新的SURVIVAL模式，玩家要经受各种严酷条件的考验。



↑包含一共36种特训，可以针对赛道中的某个细节进行针对性练习。

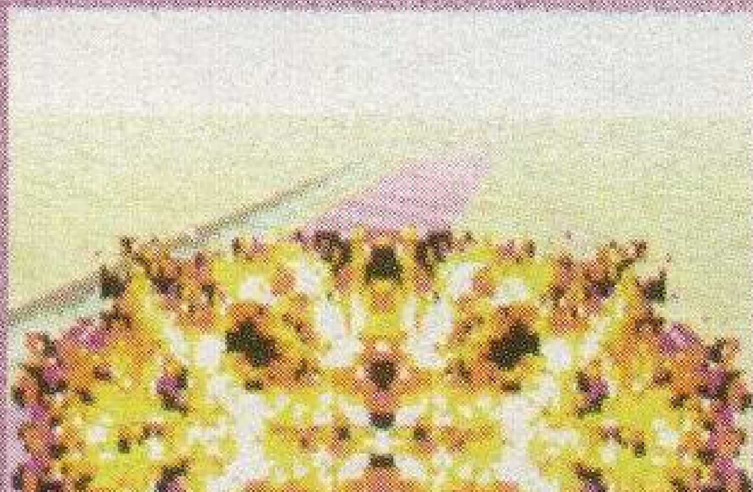
GRAND PRIX模式

大奖赛模式，玩家将连续参加多个赛道的比赛，按照最后的总成绩进行排名。将有24部机体参赛，比赛将会异常激烈。电脑对手同样强悍，可不要轻敌啊！





↑在这个赛道上，竟然刮起了强劲的沙暴！



↑如果受到沙尘的影响而迷失了方向的话……



↑对于BOOSTER的使用要特别注意。



↑GRAND PRIX模式中共收录了53条各具特色的赛道！

SURVIVAL模式

从35位驾驶员中挑选出一人后与其他34人进行车轮大战。比赛形式很多样，让我们来看一看。



←对手有34人，你能战胜多少？

● SPEED 800 ●



↑要保持时速在800KM/H以上，否则就失败。

● TOP KEEP ●



↑一直要保持第一名的位置，一旦被超越就算失败。

● STRAIGHT ●



↑沿直线行进的比赛，似乎机体性能更加重要。

● NO CRUSH ●



↑ENERGY一开始就为0，一旦发生碰撞就告失败。

运用你的技术在赛道上驰骋吧！

F-ZERO是一款以近未来科幻为背景设定的急速竞速类游戏，机体时速在1000千米/小时以上，在比赛中充满了动感与刺激，一瞬间的迟疑也会导致落后于对手，所以车手的技术是相当重要的！为了获得优胜，玩家必须熟练运用各种技能。



DRIFT TURN

首次出现在GBA版F-ZERO中的“漂移”技巧！在进入弯道前减速并转动方向，使得车体滑过弯道的技巧。在新作中可以使用十字键简单的发动！这一技巧的加入使得那些抓地力不高的机体也有大展身手的机会。



↑首次加入GBA版F-ZERO的漂移技巧，对于顺利过弯是相当重要的！

SPIN ATTACK

让我们看看最新的GBA版F-ZERO中包含哪些特殊动作吧！首先有可以让机体旋转并给对手造成伤害的空中跳跃SPIN BOOSTER。相信这将会成为玩家在各种模式中击败对手所依靠的主力战技！



↑SPIN ATTACK可以给予对手打击。



↑SPIN+BOOSTER可以很好的压制对手！



↑在空中同样可以使用SPIN ATTACK！

BOOSTER

另外还有在游戏2周目中使用的令机体闪光的高速技能。使用这个技能会消耗掉一定的能量，然而所带来的回报也是相当惊人的。这就是超越普通BOOSTER的超级BOOSTER！



↑消耗能量的超级BOOSTER！



↑使用超级BOOSTER后整个机体会被金光包围！



↑加上SPIN ATTACK，本作中的攻击技巧真是不少！

EDIT模式

在EDIT模式中，玩家可以设计出一条完全属于自己的原创赛道。本作具有保存总共30条原创赛道的功能！最大的乐趣在于，可以和朋友在自己设计的赛道中进行比赛！





↑完全可以制作一条正方形的赛道！



↑目标是2000千米/小时！加油吧！



↑可以通过CABLE与朋友分享自己设计的赛道。



↑可以自由定制赛道中的各种装置。

PILOTS

本作中总共有35名驾驶员，他们各自怀揣着不同的想法和目的，激烈的比赛在所难免。下面让我们来看看一些主要角色！



←处于各种不同的目的而参赛的车手们！

朱雀



←动画版的主人公。于2201年苏醒。

Captain Falcon



←充满了谜，不是普通的赏金赛手。

乔狄萨玛



←高机动小队队长。冷静也不乏温柔。

侍



←宇宙中非常著名的盗贼。

身体变小 破解谜题 林克展开新的冒险 一切从这里开始



塞尔达传说 不可思议的帽子



NINTENDO	A・RPG
2004.11.04	4800日元

责编/雪人

~穿行于现实与另一世界之间~

在这一次的故事中，林克要往来于现实世界与另一奇异世界进行冒险，从而拯救世界于危机之中。一起感受身体变小后那不可思议的奇特经历吧！



←进入"入口"后，身体竟然变得如此之小。身边的蘑菇显得那么大。

ENTRANCE是隐秘皮克鲁世界的入口

从这里进入之后，身体就会发生奇特的变化。



←林克像豆子一样大小。



←"小矮人"眼中的鞋店，林克还没有一只鞋大。不过在变小后，可以看到从前不能发现的皮克鲁。

森林中的小精灵皮克鲁

这个插图就是居住在森林中的小精灵皮克鲁，大小与四叶草相当，用它来当雨伞正合适！



↑林克与皮克鲁相遇，看上去像是被包围了。



↑这是用罐子做成的房屋，一半被埋在了土里。看上去很结实，应该非常耐用！

皮克鲁居住的地方真是奇特！



→皮克鲁对现实生活中的普通物品合理的加以利用，使它们变成可以居住的房屋。



←从画面中可以看出，瓶口是房子的入口。有瓶塞的房子！

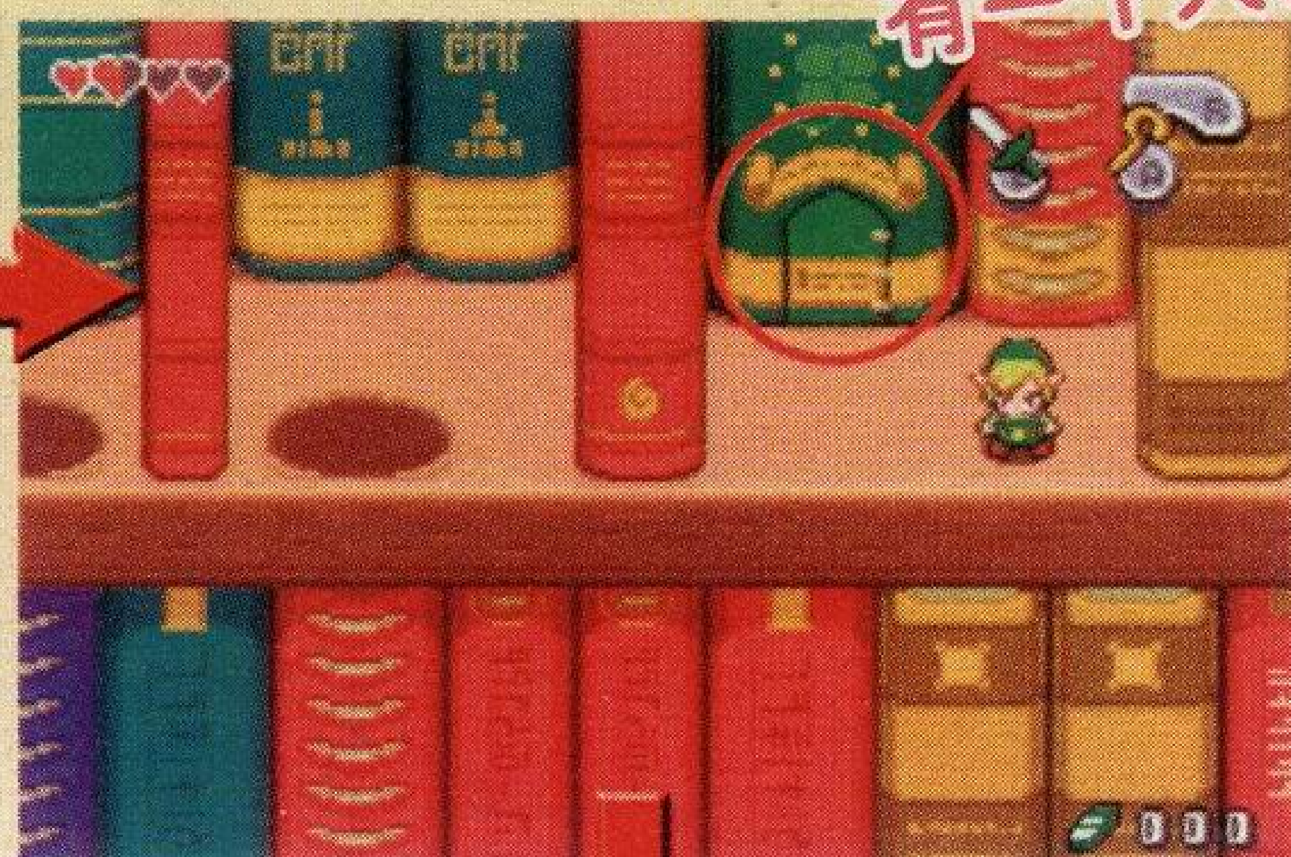
身体变小后会有许多奇特的发现!

身体变小后的林克能够近距离地接触平时难以察觉的皮克鲁世界。步入像房梁等地方，竟然也有皮克鲁的身影。这些地方在平时是不被人注意的!



变小后去书店转转。

↑来到书店后，发现身边的一切竟然变成了这个样子!



在书脊上竟然有一个入口。

←爬上书架看一看。在一本书的书脊位置竟然看到了一个入口。



现实世界

普通的商店

←这是一间很平常的咖啡店，林克正在与旁边的婆婆聊天。



皮克鲁世界

商店屋梁上就是皮克鲁的世界。

←身体变小后会觉得这里十分开阔，站在高处看下面的婆婆，会不会觉得有点奇怪?



住在书中的皮克鲁

→从书脊上的入口进入，这里竟然也居住着皮克鲁!不过这样"破坏"书籍的做法是不是有些不太好?

敌人变得强大且极具威力!

林克身体变小以后，周围的世界就显得特别巨大!不仅如此，就连平时可以轻松打倒的敌人如今也异常强大!比如平时很弱的敌人"啾啾"，现在也摇身一变成为了BOSS级人物!



现实世界

杂鱼啾啾

←平时的啾啾就是这个样子，打倒它毫无难度，因此属于杂兵级角色!

BOSS啾啾相当难缠!



皮克鲁世界

←对于变小后的林克来说，啾啾简直就是一个巨大的BOSS。通过图片我们可以清楚地感受到强烈的压迫感。

自然环境也对小小的林克构成威胁

身体变小后，那些在平时看来再普通不过的自然现象也变得充满着危险。比如下雨，要是在平时，谁也不会在意。可是对于变小的林克来说，落下的雨滴简直就是恶梦。



现实世界

突降的山雨

↑林克正在山中冒险，这时突然下起雨来。



皮克鲁世界

雨滴可是相当危险的

←巨大的雨滴对于林克的行进造成了巨大的障碍，自然的力量真是强大!

更多有关本作的情报将在今后公开。

这次的报道就到这里，下次会带来更多更详细的消息，诸如游戏中的关卡、机关等。



满是塞尔达式的关卡

↑乘坐矿车的林克，表情相当的丰富。

利用LR键进行操作 拥有全新操作感的

转转大金刚

责编：暗凌

左右手的操作将如实地反映在游戏中，拥有全新操作系统的大金刚登场！让我们一探它操作的秘密！所有动作的操作仅仅依靠LR两个按键。



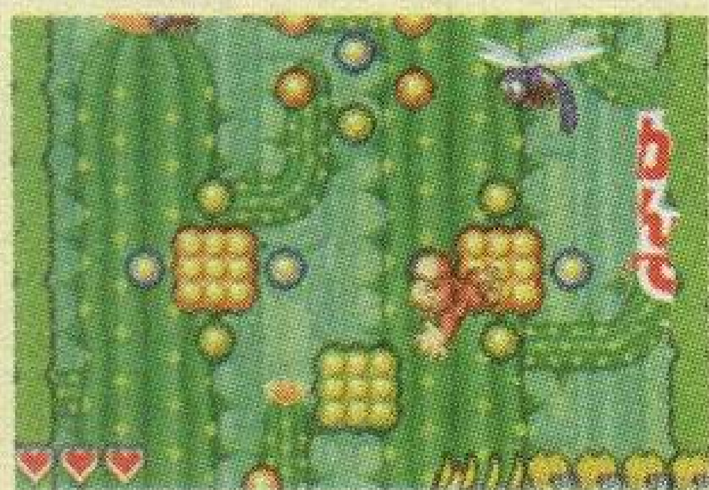
GBA	
NINTENDO	ACT
发售日未定	售价未定

使用LR键做出各种各样不同的动作

在这部大金刚新作中，玩家将利用LR两个按键操作大金刚。不同的组合操作，会让大金刚做出向左右旋转、跳跃、蓄力冲撞攻击、在藤蔓间悠荡等各种各样的动作。

基本动作

↓左右手交替抓附物体。LR两个按键分别控制金刚的左右手，抓取物体。



回旋



用手抓住攀点向相反的方向旋转。



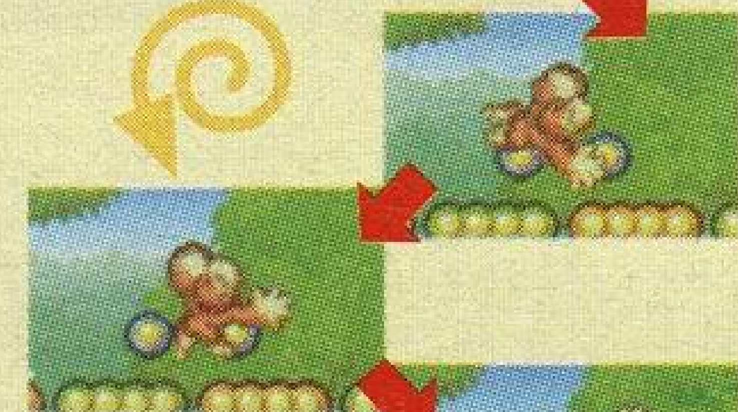
↑利用旋转产生的离心力向高处跳跃，抓住另一个攀点。

L 用左手抓住攀点，金刚向左回旋

按L键，金刚就会用左手抓住攀点并逆时针方向回旋，按住L键不放，金刚就会抓住攀点不放。

↓用左手抓住攀点。接着就开始旋转。







↑不停的旋转、旋转，要想继续移动的话就要看好时机抓住其他攀点。

L+R 跳跃冲撞

LR键同时按下的话，金刚就能从地面跳起并抓住攀点。按住LR蓄力后，松开按键就可以发动冲撞攻击。

从地面跳起

同时按下LR，金刚从地面跳起。这是很常用的一个技巧。



蓄力发动攻击

←首先同时按下LR键进行蓄力。

↓→松开按键后金刚便能跳起发动体当攻击。



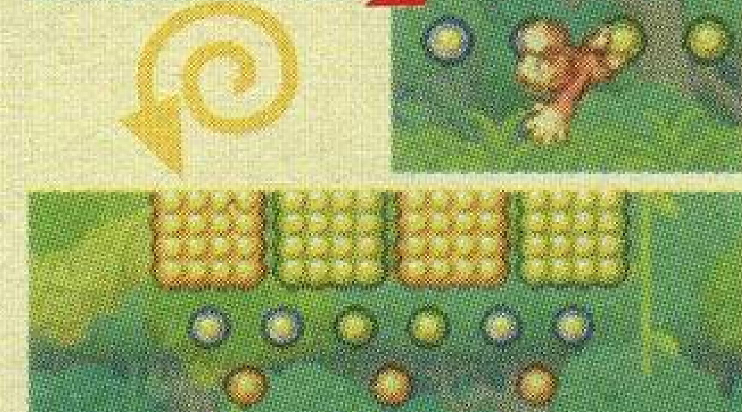
R 用右手抓住攀点，金刚向右回旋

按R键，金刚就会用右手抓住攀点并逆时针方向回旋，按住R键不放，金刚就会抓住攀点不放。

↓金刚用右手抓住了攀点，并顺时针旋转。







↑回旋的时候，找好下一个攀点，然后飞过去抓住它！习惯后就会感觉很爽！

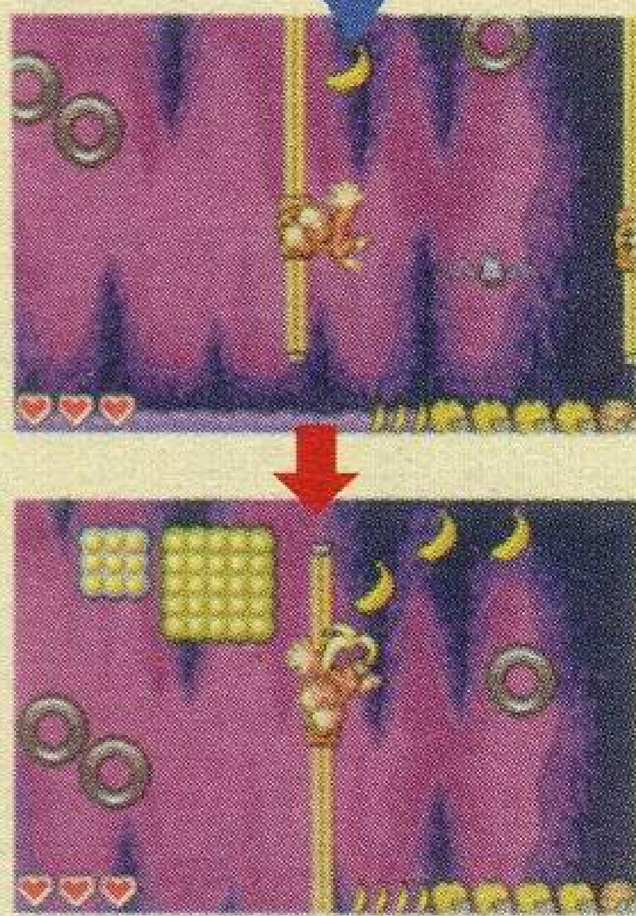
利用灵活的回旋渡过一个个关卡并解决掉敌人

为了能到达终点，金刚必须渡过许多关卡。另外还要摆脱敌人的纠缠。这一切，都可以利用回旋动作去解决掉。当然，看似简单的动作实际上也是很讲究技巧的！

扳手型攀点

抓住这样的攀点后进行回旋，便可以对其进行相应操作，从而打开对应的门或通过墙壁。

回旋移动的扳手



←通过身体的回转移动的扳手型攀点。

还可以这样……



↑有的扳手会随金刚一同旋转。



←随着扳手移动，墙壁结构会发生变化。



←墙壁完全打开便可以跳过去。

↓如同电车操作把手一样的攀点，利用它可以打开对面的墙壁。





按钮型攀点

双手同时抓住按钮型攀点后，便会在其他位置出现新的攀点！



↑在意想不到的地方出现了新的攀点！



敌方角色、BOSS利用旋转投掷石头！

在游戏中还要与各种敌人以及BOSS进行战斗。灵活运用旋转和体当与他们作战。

利用旋转投掷石头！



↑在旋转的同时抓住石头。



→再向敌人投出！

用香蕉击倒对手！



↑利用A键发动香蕉攻势！让敌人尝尝苦头吧！



↑在每个关卡的最后会有BOSS出现！怎样应战呢？

一人游戏的冒险模式与多人同乐的丛林冒险

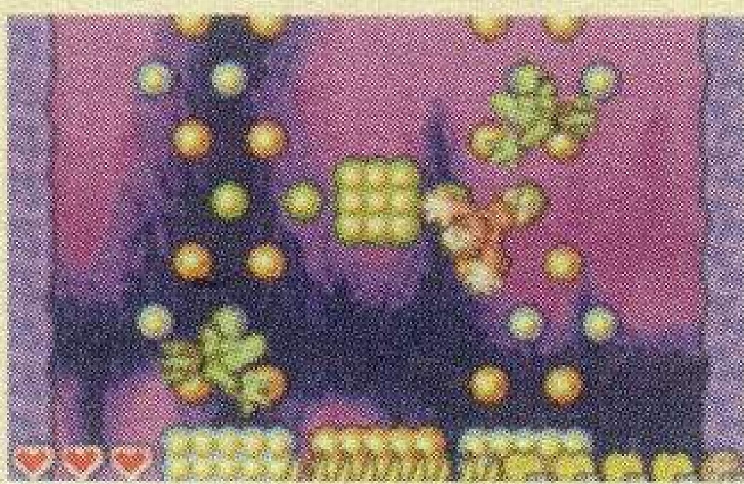
在新作中，游戏模式可以分为单人和多人两种。一个是玩家一关一关通过的故事模式，另一个是可进行4人同时游戏多人游戏模式，包括攀爬比赛和ATTACK BATTLE等形式的小游戏。

夺回奖牌的大冒险！

↓随着游戏不断深入，可进入的区域也在增加。



↓游戏中包括洞窟及丛林等多个场景。





→不同关卡有不同的风貌特征。

依照各种各样的规则进行对战

竞速的攀爬比赛以及ATTACK BATTLE等，对战模式相当丰富。

↓合理运用LR键，看谁最快！

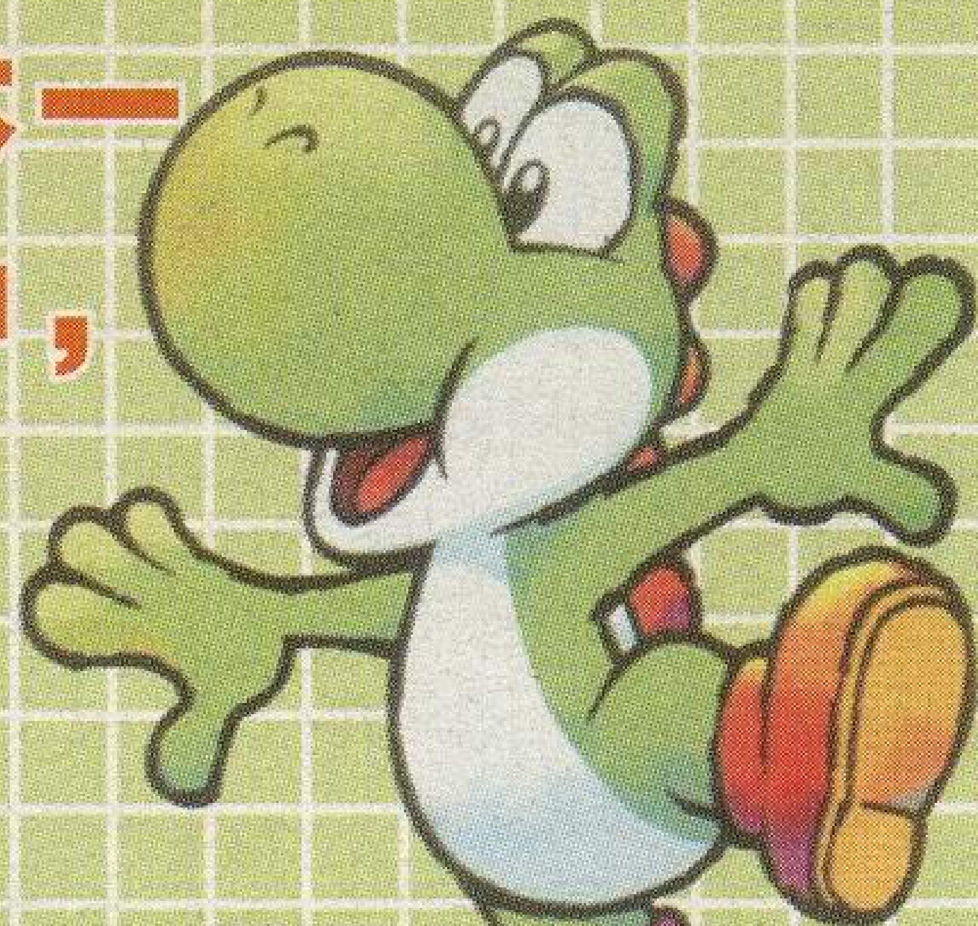




→能支持4人对战！



↑不知道在比赛中获得第一名有没有奖励。



穿越于图画本一般的舞台之中，耀西主演全新动作游戏

责编：雪人

耀西的万有引力



NINTENDO	ACT
发售日未定	售价未定

在耀西岛上，再次上演全新大冒险。所谓的“万有引力”究竟是怎样的一个系统呢？

完成课题通过各个关卡 清版型动作游戏

为了拯救耀西岛，我们的主人公要完成精灵提出的一项又一项考验。耀西要利用独有的机关解决各种难题，向每一个难关发起挑战。最终目的是完成所有任务，到达舞台最后一页。

故事

在各地作恶的库巴被书之大精灵封禁在一本奇特的书里，糟糕的是，耀西所在的岛屿也被一同封入了这本书。精灵出现在正在不知所措的耀西面前，并让他依照自己的指示去做，从而把库巴赶到书的最后一页。这样，耀西岛就能从书里释放出来。就这样，耀西踏上了冒险的旅程。

介绍以下游戏中的动作

以取得金币的关卡为例，我们来大致了解一下耀西的动作特点。当然，在实际游戏中，它的动作会更加丰富。



↑轻巧的一跳。前面的悬崖似乎跳不过去啊……



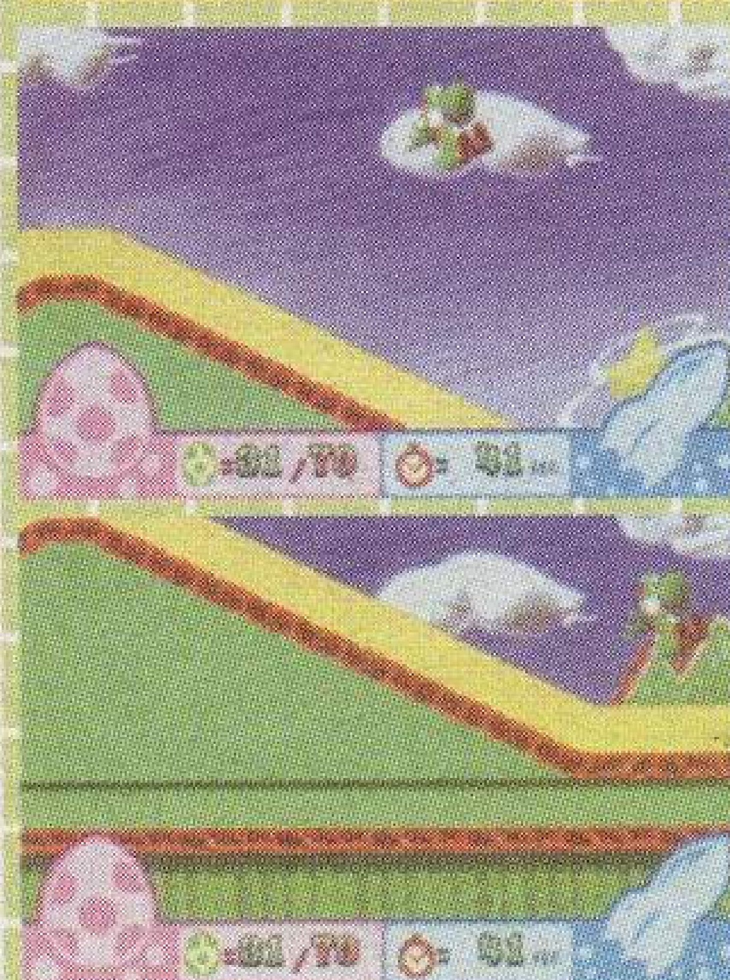
↑用力的跳起后，伸出舌头把眼前的食物卷进口中。



取得坡道上的所有金币？

↑收集途中所有的金币，由于是下坡路，所以操作会有一定的难度。

跳跃至终点



↑利用大跳跃通过终点。终于过关了！



↑完成了这一关，就可以进入其他关卡继续冒险了。你有信心通过所有的考验么？







各种各样的道具及机关，让冒险变得丰富多彩



游戏的舞台是书本中的耀西岛。在冒险的途中，玩家会看到各种各样丰富的道具以及机关，种类可谓五花八门。既有多彩的球体，也有类似于海盗船一样的交通工具。等待着耀西的还有各种各样的机关，谁也无法想象接下来会出现怎样的新奇玩艺！

算盘珠子！？

可以利用色彩艳丽的球体前进，一定要小心地使用跳跃技巧。你能顺利过关么？

关卡会出现圆圆的珠子！



↑冲上最前面的一颗珠子。在下一步行动之前，一定要观察好周围环境。







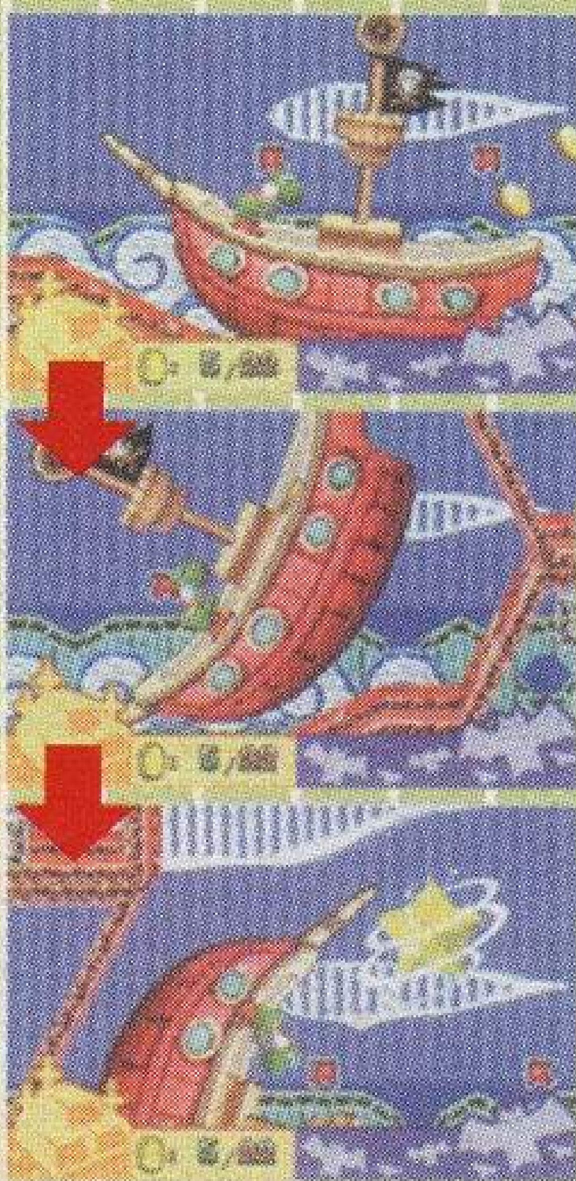




↑→利用珠子做出连续跳跃，目标是最后的终点。途中也要注意金币的收集！

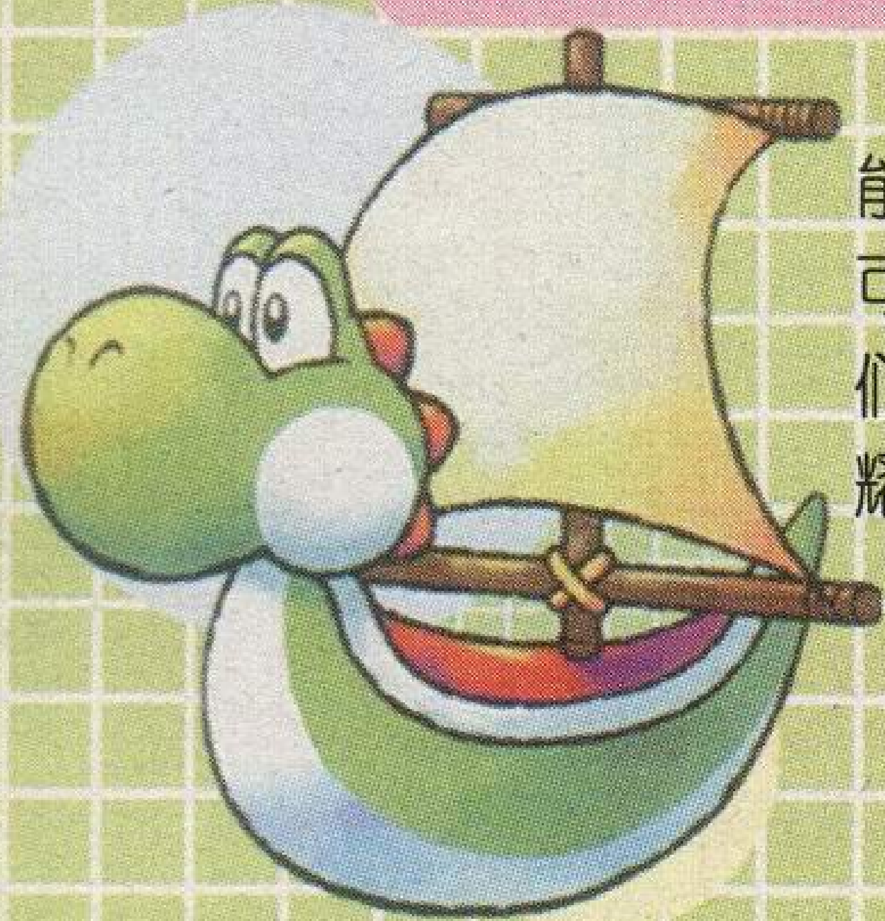
游乐场的海盗船

就和实际中的海盗船游艺机一样，船体会来回摇摆，注意不要掉下去啊！



←注意船的摇摆，不要落下。同时还要收集金币，难度不小啊。

可以在多处使用的新技能耀西的变身



灵活运用耀西的变身能力，对于冒险旅程来说可是大大有利的！下面我们先来看一看变成小船的耀西有怎样的表现吧！



←变成小船在水面上行驶。



↑在倾斜的水面上行进的同时也要注意金币的收集。这里是洞窟吧？

变身成为平底船！



轻快的前行



所谓"万有引力"到底是什么？ 耀西还有更加厉害的本领！？

在新作标题中出现的"万有引力"至今没有明确到底是什么，依然是一个秘密。我们不妨来对这个所谓的"万有引力"进行一下大胆的猜测。会不会是指耀西能够拖动或举起很重的物体呢？但也许指的就是苹果一个个落下……

耀西与敌人间相互吸引？

借助质量很大的物体，耀西与敌人之间会出现相互吸引的现象。这样一来，操作就有一定难度了！



重力的方向会发生变化？



我们推论，在倾斜的水面，重力的方向会发生变化。进一步就这个问题进行推测，我们是不是可以自由控制重力方向的变化呢？

在今后的报道中谜题将被揭开！

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

来自“传说系列”的众多角色合力出演的RPG第三部

GBA	
NAMCO	RPG
2004年冬	价格未定

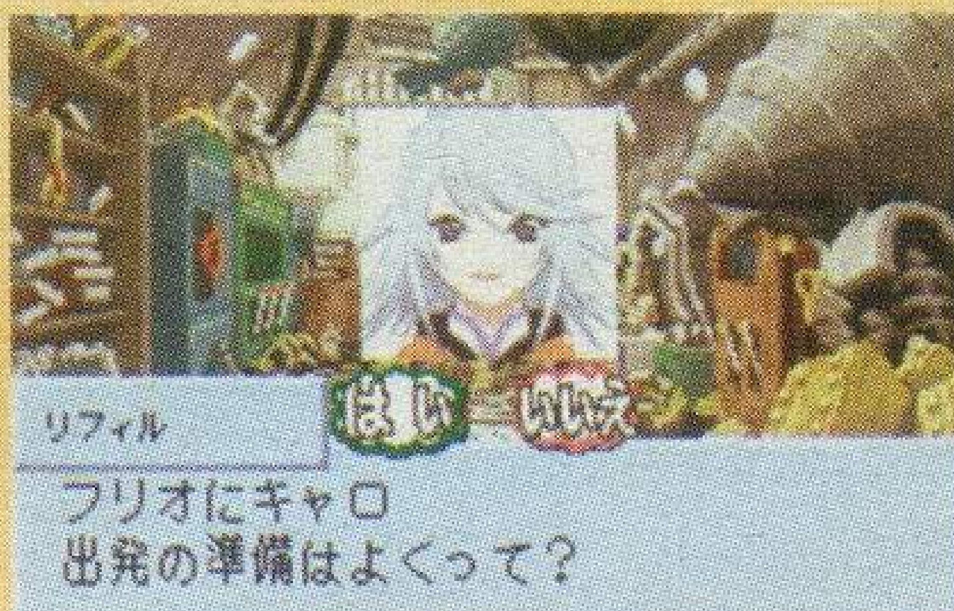
通过换装变换不同职业的冒险旅程再次展开！

所谓“换装”就是指穿着各个职业的服装从而获得相应的特殊能力。在换装迷宫里，玩家要合理利用这一系统，踏上拯救世界的旅程。新作中的主人公同样是前作中的佛里奥和卡罗。

佛里奥·斯贝恩（配音：菅沼久义）



↑新作继承了系列一贯的战斗系统，画面极具魄力！



→游戏中玩家将能看到众多来自与“传说”系列的熟悉角色。



↑这里就是游戏中的大本营了，名字叫做米那库鲁的一座城市。

尽管主人公是一样的，但是游戏的设定却有所不同

这一次换装迷宫3的主人公虽然和前作中的一样，然而在世界观及登场人物等细节方面的设定是不同的。前作两位主人公是无父无母的孤儿，不知道这样的设定在新作中是否也会有所变动呢？



↑主人公话语中所提到的地方究竟为何呢？



卡罗·奥兰杰（配音：有島モユ）

新作的故事情节 跨越时空的旅程

主人公居住在一座与传说有着密切关系的城镇中。同样居住在这里的布劳恩博士是著名的学问家。数年前，一场地震使得埋藏在地下的超古代文明遗迹得以重见天日。博士对那座遗迹展开了调查与研究。其中最重要的一个发现，就是可以穿越时空，往来于各个传说世界的时空飞船！博士亲自将它修复一新，并为它取名为梦之号。

这天晚上，主人公像往常一样在睡觉前读起了英雄拯救世界的故事。可是奇怪的是与往常不同，这次故事中的英雄没有能够来得及阻止暗黑势力的复活……一边抱怨着，一边进入了梦乡。不知道过了多久，主人公被焦急的博士叫醒，嘴里还喊着：“不得了了！”原来博士的时空飞船梦之号不知被谁偷走了！就在众人一筹莫展之际，一架看似梦之号的飞船突然出现。而驾驶这驾飞船的人竟然是来自100年以后的博士！

在100年后的未来，世界濒临毁灭，这都是由于那个偷走梦之号的人改变了历史而造成的。了解了事情的真相之后，主人公毅然乘坐上这驾来自100年后的时空飞船，踏上挽救世界命运的旅程！

全新的战斗系统，多个队伍同时参战！

在系列以往的作品中，主人公会与其他伙伴一起以组队的形式与敌人战斗。在新作中，借助全新的系统，参战的队伍数量将有所增加。这样一来，玩家就可以凭自己的喜好编组队伍，在迷宫中进行冒险的同时，掌握敌方信息及把握地形特点，真是充满挑战性的新变化啊！

↑战斗操作方面没有太大的变化，包括经验值的获得都和前作一样。

各个队伍可以分别行动!?

如图所示，三个分岔路均有敌人把守。碰到这样的情况，就可以让三个队伍各自为战分别迎敌。不知道同时击败敌人会不会有特殊事件发生呢？



值得注意的地方 移动距离用“%”表示

画面左上方有一个百分数，它表示全队在一个回合内可以移动的距离。一个回合后剩余的百分数将保留至下一回合。


←移动的距离用%表示。


→在迷宫中还会碰到特定剧情。

值得注意的地方 在迷宫中采用回合制的移动方式

移动时采用类似SLG类型游戏的回合制方式，先移动人物，各队碰到敌人后发生战斗。


←分组的话，最多可以分成4支队伍。



↑回合数会表示出来，也许会有限定回合数内击倒敌人的任务。

如同动作游戏一般的“Linear Motion Battle”系统得到保留

在迷宫内的移动方面如上文所说进行了大幅度的变更，虽然如此，战斗方式却依然采用了前作中的“Linear Motion Battle”系统。

在战斗中，玩家将获得如同在玩一款动作游戏一样的感觉，通过输入各种特定组合的指令发动种种特技，战斗十分爽快！



→来自最新的“神乐传说”中的人物施展超必杀！看上去就是魄力十足！

熟悉的招式依旧存在

←这是来自系列初代的敏特的保留招数，可以让对手陷入气绝状态。



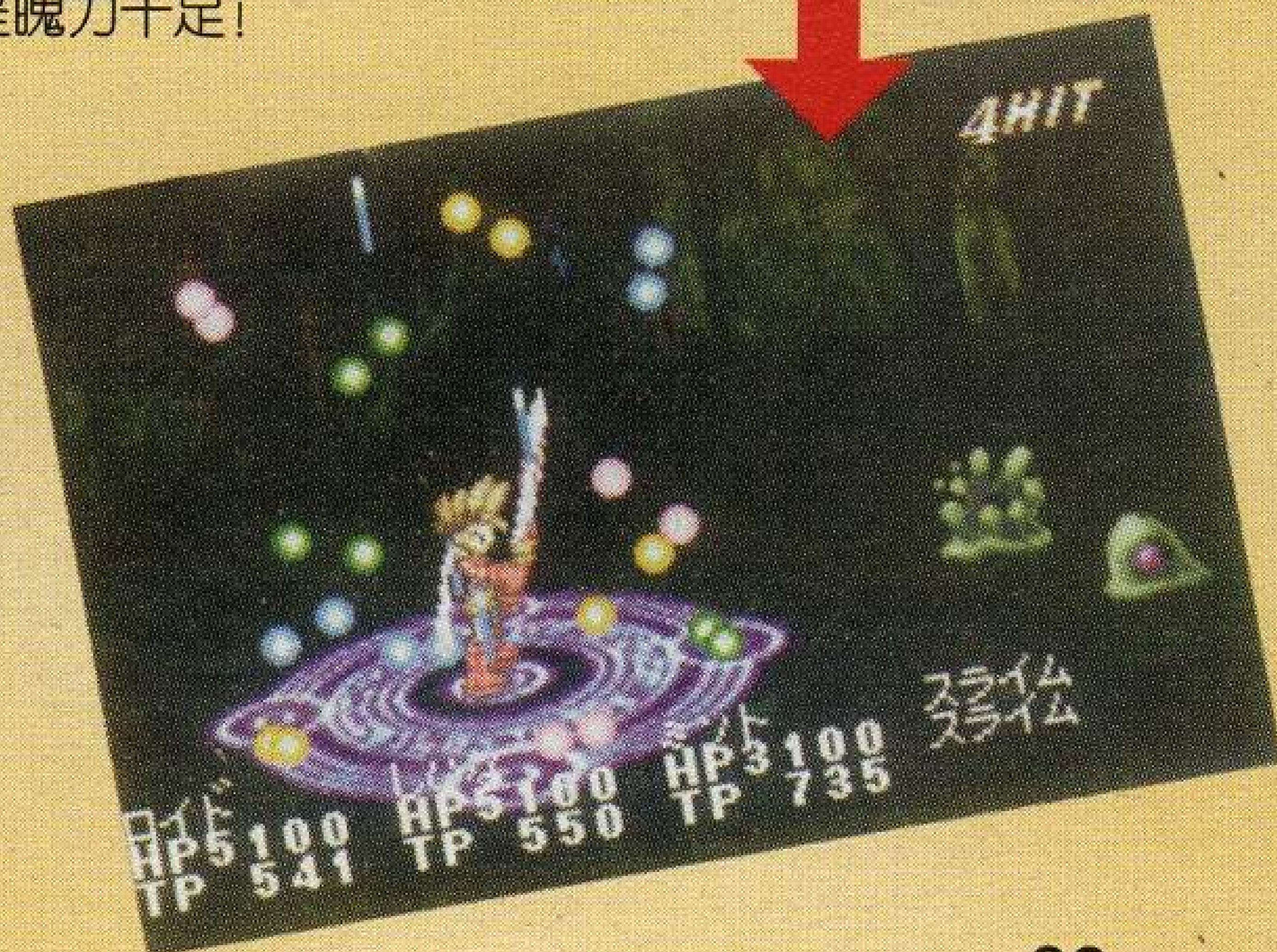


←敌人受到龙卷风的攻击。

↓莉亚拉施展技能的情形如下图。




↑活跃于“宿命传说”中的角色在本作中同样有着抢眼的表现。



"神乐"和"宿命2"的人物登场!

能够在新作中看到众多熟悉的面孔真是一件让人高兴的事情啊！除了以往的历代作品，本作中还将收录来自新近发售的"神乐传说"和"宿命传说2"中的人物。另外不知道还会不会有其他角色出现呢?

↑战斗操作方面没有太大的变化，包括经验值的获得都和前作一样。

new! 宿命传说2

本作新增人气很高的PS2版宿命传说2的数位角色，包括主人公凯伊路、回忆中的女英雄法拉、大受欢迎的谜之天才剑士裘达斯等人悉数登场。除此之外，BOSS也将出现?



←凯伊路和裘达斯在看似牢狱的地方相见，他在这里干什么呢?



↑这就是宿命2中的最终BOSS，怎么看也不像坏人啊。



↑莉亚拉所说的英雄指的是谁?难道是指佛里奥和卡罗?

new! 神乐传说

首发于GC的神乐传说主人公罗伊德等许多角色也将出现在换装迷宫3中。看到这许多熟悉的人物怎能不让人激动?

→与原作中一样，罗伊德擅长剑技。



↑莉菲尔将成为主人公一行的重要伙伴。



↑克拉托斯和被称为诺伊休的动物登场!

永恒传说

目前确定将会出场的来自PS永恒传说的角色只有法拉。不过根据前作中美露蒂等人也登场的情况推测应该不只这一人。



←法拉擅长格斗技，在战场上表现的相当活跃。



→左边的人是……来自神乐传说的杰洛斯?

宿命传说

"传说"系列在PS版上的首部作品。来自宿命传说的菲利亚、玛莉和鲁蒂等角色已经亮相，至于该作的主人公斯坦，是否会出现在换装迷宫3中呢?



↑又有伙伴加入队伍！不过佛利奥的表情看上去有点……



↑可以看到战斗中鲁蒂身手敏捷地打击敌人。

幻想传说

"传说"系列的最初代作品。到目前为止只看到敏特的身影，同样期待前作中的克雷斯、切斯塔、藤林玲等其他有着活跃表现的角色登场!



↑敏特以回复法术后方支援。



まわる メイドインワリオ

mawaru made in wario

玩转瓦里奥制造

责编/暗凌

旋转GBA来玩的《瓦里奥制造》系列最新作!



任天堂	旋转瞬间ACT
2004.10.14	4800日元

秘密就是旋转传感器!

抛弃了传统的十字键操纵方式,改用旋转GBA的全新方式来进行游戏!其秘密就是卡带里所附加的旋转传感器,如此,玩这个游戏的时候就可以完全不用按键,仅靠旋转GBA就可以解决操作!实在是超级创新的操作方式。



↑要旋转的是GBA，可不是你自己……

旋转告示

1.旋转主机！完全不用按键！

搭载全新的旋转传感器，仅靠旋转GBA就可以进行游戏！不用十字键，所以谁都可以轻松进行！

2.200种以上的小游戏！

因旋转而生的新点子新创意将完全贯穿于这个游戏中，小游戏总数将在200以上！

3.转吧转吧不是罪！

本作卡带中特别附带了旋转传感器，随你怎么旋转GBA，游戏都可以精确感应到，SO GOOD！



↑将有非常丰富的角色登场。这几个家伙是吉米的兄弟？！



↑游戏依然秉承前作风格，数秒间就可以结束一个游戏。

一定会是这样！绝对没错！ 超级大预想

这次的作品运用新机能会有怎样的表现呢？与其安静地等待倒不如大家一起来根据目前公布的游戏画面对有些内容来做一个大胆的预想！

这样的游戏很适合"旋转"的主题吧！

刮胡子?



刮胡子刮胡子！通过旋转GBA来控制剃须刀的走向！我刮我刮！

刷盘子?



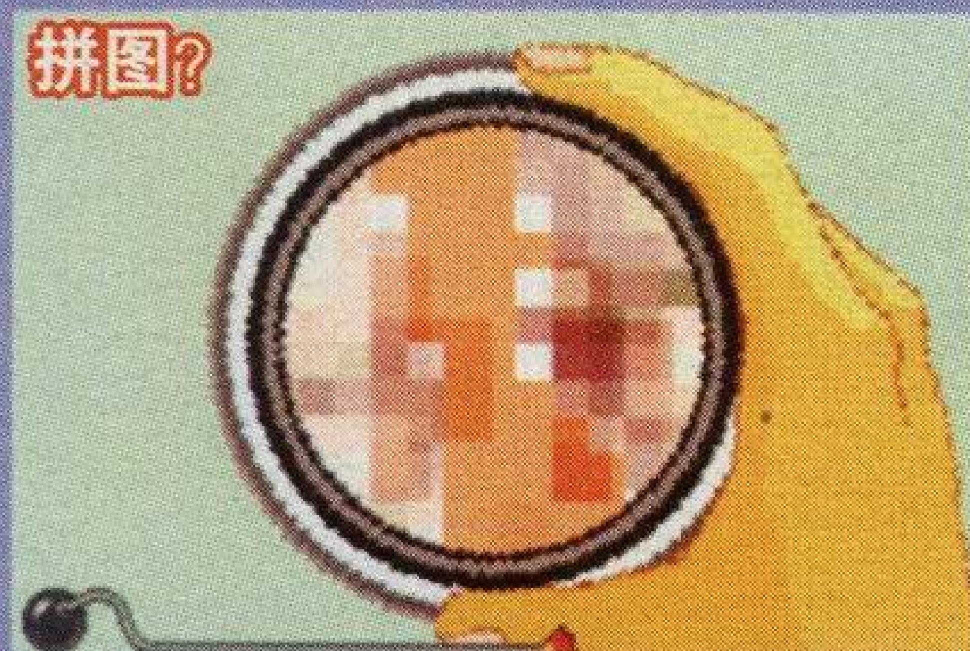
把脏盘子洗干净，估计这个游戏GBA的摇摆幅度不用太大，大概30～40度就OK了吧？！

抽鬼牌游戏



这么细致的工作也可以用摇摆来完成，神奇！

拼图?



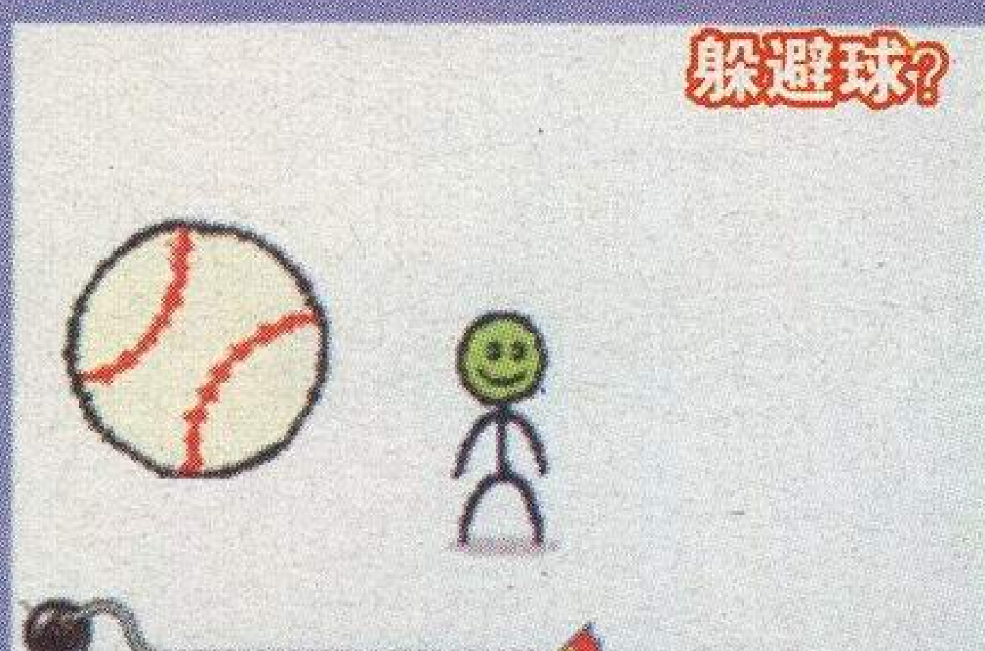
放大镜？不对，是拼图游戏！摇晃GBA来进行细致的拼图。

逗猫?



来回摆动小棒来招猫，猫咪会很开心吧？

躲避球?



躲开迎面飞来的球！棒球已经飞过来了，这家伙怎么还笑眯眯的，快躲吧！

洛克人EXE5

布鲁斯队/卡奈鲁队

责编/暗凌

GBA | CAPCOM | A·RPG | 2004.12.9 | 4990日元

洛克人EXE加入全新TEAM BATTLE!与伙伴一起,协力应对挑战!

洛克人EXE5是该系列的最新作，在保留系列一贯的动作RPG游戏特点的同时，加入了新的要素。如游戏副标题一样，TEAM BATTLE是新作的特点所在。在布鲁斯队与卡奈鲁队两个版本中出现的同伴虽然不同，但是同样可以享受到与伙伴一起，穿行于网络世界，解决各种事件的乐趣。2个版本将在不同时间发售，首先面市的是“布鲁斯队”版。

调查网络侵入事件!

←为了调查并解决网络出现的问题，热斗等人组成队伍，准备出发。

光 热斗

↑生活在现实世界中的主人公。出色的程序员,有着很高的技术。



→在互联网的世界中，与洛克人一起，解决各种各样的事件。



←这一次的故事始于一起发生在科学部的绑架事件。图中的这个人是新的敌人么?



↑似乎有人侵入了科学部的网络。这次事件的幕后黑手究竟是……

选择不同的队伍故事的发展会有所不同。

布鲁斯队



↑灵活利用队中成员的能力，突破雷云地带，一步一步向前迈进!

卡奈鲁队



↑利用影子人的忍术顺利通过这一地带。



成员介绍 最强对手率领的队伍

战术不同的



↑在队友的掩护下发动攻势，团队合作相当重要。



布鲁斯(队长)

由伙伴同时又是强劲对手的布鲁斯所领导的队伍。队伍中除了ナパームMAN，其他成员都是新近出场的。包括拥有飞行能力的陀螺人、女性角色メディ。另外洛克人也会加入队伍。



ナパームMAN(攻击型角色)

SEARCH MAN(智力型角色)

MAGNET MAN(防御型角色)

GYRO MAN(侦察型角色)

メディ(支援型角色)

新系统，未知的战斗Liberate Mission

随着不断的发展，系列的战斗系统也逐步进化。在这次的EXE5中，加入了被称为Liberate Mission的新系统。在由方块构成的场地中，敌我双方各自从两边展开攻势，这样的系统比以往更具有战略性。除了控制洛克人以外，还可以操作布鲁斯，那么其他角色是否也可以由玩家控制呢？



↑和普通的病毒进行战斗，感觉很不一样啊！


←洛克人的攻击范围由于Q币的效果而变得更广。

方块的变化是战斗的关键。



洛克人

↑热斗的另一形态，可以操作电脑世界中的洛克人。



↑地图上有敌人存在！右下方的命令到底是什么东西？


←敌人所在区域的方块颜色发生变化，这意味着什么呢？

布鲁斯也参加战斗！


←左下的文字是什么呢？看来布鲁斯要对敌人进行攻击了。


↑这就是攻击招式？布鲁斯会有特殊攻击么？


↑布鲁斯可以左右移动，同样可以攻击身后的敌人。

前作的战斗系统得到保留？

除了Liberate Mission外，我们可以依照图片显示的信息作出推断，从前的ココロWindows系统得到了保留。不知道还有没有什么其他新要素的加入呢？

←不少熟悉的敌人都将登场！

两支队伍！



成员介绍 **谜之队长的实力究竟怎样？**



卡奈鲁（队长）



↑队伍的总指挥卡奈鲁。KNIGHT MAN掩护，其他成员发动攻击。

这个队伍的队长是首次登场的谜之人物卡奈鲁。真实身份不明，有着出色的智慧能力和行动力，无疑是一个非常优秀的领军人物。期待队伍中的新角色也会有出色的表现。








トードMAN（支援型角色）

SHADOW MAN（侦察型角色）

トマホークMAN（攻击型角色）

KNIGHT MAN（防御型角色）

NUMBER MAN（智慧型角色）

谜之英雄登场!!人气棒球游戏系列最新作!

パワプロクンポケット7

口袋实况棒球7

GBA	
KONAMI	SPG
2004.12.02	5229日元

本游戏是GB及GBA上人气棒球游戏系列的最新作！除了普通的比赛模式外，备受欢迎的"SUCCESS"模式也得到大幅度进化。在本作中的这个模式里，似乎有一位英雄登场！他的出现，将对故事情节以及新的游戏系统起到怎样的影响，让我们拭目以待吧！





谜之英雄将拯救队伍于危难之中? SUCCESS

如同下图中的开场动画表现的那样，就在队伍在比赛中陷入绝望之时，身穿红衣的谜之英雄出现了！他加入队伍成为伙伴，使队伍摆脱了球员受伤无法参赛以及人心不稳的困境。然而谁也不知道他的真实身份以及他真正的目的。





↑→看上去像是一位救世主……



↑入院槽被风险槽代替，满了的话就会导致游戏结束。

代替入院的风险槽

通过一个赛季的时间体验一名棒球选手的生活 我的优胜旗

前作中大受好评的模式，新作中同样收录了这一模式。在这一模式中，玩家能够体验作为一名棒球运动员在一个赛季中的训练生活。为了取得好成绩，玩家要进行种种试练。除此以外，游戏中还会收录其他一些新要素。



↑在这个模式中只允许玩家进行5次RESET操作。





↑→包括各种日程安排，最终以获得为目标。



设定目标！努力达成！



↑→自己设定一年间的目标，取得了好成绩后，能够开启一些特典。

在SUCCESS模式中可以享受到许多迷你游戏的乐趣!

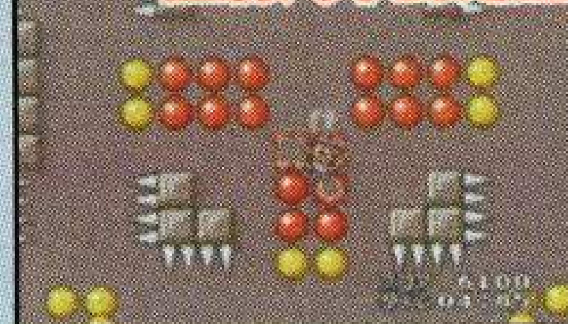
在游戏进行过程中，穿插有许多迷你游戏，这也是游戏事件的重要组成部分。通过简单的操作就能够享受到无穷的乐趣。这里要介绍的是本作中新收录的4个小游戏。

旋转色块使同色色块消除



↑4个相同颜色的物体碰到一起就会消失。

控制汽车到处撞



↑控制车子撞破更多的气球。

忽忽悠悠飘浮在半空



←借助风力躲开障碍，引导人物到达终点。

迅速观察找数字



←选择屏幕中第五大的数字。

完全再现原作风貌！格斗竞速游戏"库洛洛军曹"登陆GBA！

库洛洛军曹

ケロロ軍曹

对决！赛车场上的对决！

GBA	SUNRISE	RAC
	2004.12.09	5040日元

GBA版"库洛洛军曹"中的人物将驾驶各自的车辆，使用丰富技能，进行一场热斗，完全再现原作风貌。游戏中有丰富的道具，如让人滑倒的香蕉皮、获得三倍速度的"小队长角"等。还可以通过输入指令发动各种攻击。



↑似乎是由队长来决定参加比赛的人物。



↓在保持高速顺利前行的同时，要不停地给对手制造麻烦。

输入特定按键的组合指令发动攻击！

本作首次将指令输入系统引入竞速游戏。各个人物的指令是不一样的。

SHORT CUT……→↓↘B
冲撞……按两下方向键B
吹飞……转一圈B



特写画面让赛事更加精彩！

按下挑衅按钮或靠近对手后方时，就会出现插画，充分再现了原作乐趣！这样的设定使得游戏更有乐趣！



→这样的具有挑衅味道的对话似乎在哪里听过。



能够妨碍别人比赛



←比赛结束后还有滑稽可笑的对话。



↑根据比赛结果对话会不同。在这里也许还会得到什么提示哦。

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

超级机器人大战OG2

GBA	BANPRESTO	S·RPG
	2004年冬	价格未定

来自PS2版《第二次超级机器人大战α》的人物也将登场。包括アイビス在内的二次机战α中的3位主人公也将活跃于本作。



本作中新加入的角色继续公布！

超级机器人大战OG2是这个原创机战系列的第二部作品，其中加入了至今为止所有在机战系列中登场过的所有原创人物，本作更增加了几位新伙伴，让我们看看相关消息吧！

安藤正树



↑风之魔神塞巴斯坦的驾驶员，一直在追寻白河愁。

リオ・メイロン



↑自机战α开始登场的联邦军女性驾驶员，开朗具正义感。

リョウト・ヒカワ



↑来自联邦军的驾驶员，自机战α开始登场。

リューネ・ゾルダーク



←前作中比安总帅的女儿，驾驶的机体具有女性的特征。

タスク・ジングウジ



→机战α开始登场，驾驶ジカンスクード的后续机型ジカンスクードドゥロ。

フルーツ村のどうぶつたち

GBA	TDK CORE	ETC
	2004.10.28	5040日元

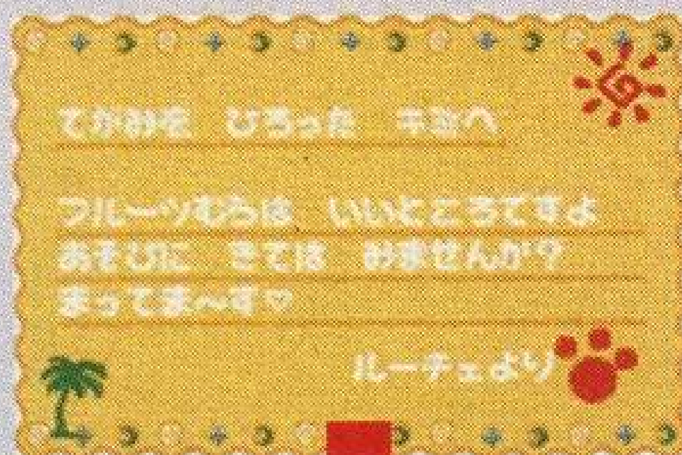
责编/暗凌

在水果村开店吧！

把朋友们请到水果村，然后开店经营使村子充满活力是主角鲁切的任务。在村祭时有友好度高的男性朋友向主角告白的事件发生，除了丰富的事件以外还有各种各样的小游戏。



↓写封信放进漂流瓶里，让它随风漂流……结果是？



↓和朋友们的关系好到一定程度时还可以开店。





↑发现了漂流瓶的朋友们来到了水果村。

也有和男孩子恋爱的情节！







↑在友好度达到一定程度后也有接受别人告白的情节发生！

小游戏共有44种！

其中有很经典的小游戏，有时还有占卜的情节发生！



←用木棍摘桃子的小游戏。



←占卜各种运势。

←美国风味的小游戏。

GBA	KIDS STATION	AVG
	2004.11.18	5040日元

在拥有被称为艾丽丝的超能力的人才能进入的艾丽丝学园扮演转校生，目标是提升自己的超能力取得优等生称号“三星”。



↑游戏中将遇到很多人，也会有提升能力的情节发生。



↑要和大家保持良好关系哟！

以迷你游戏提升超能力

要想获得优等生称号就一定要在超能力课程中取得良好的成绩，而授课是以小游戏的形式来进行，所以一定要把握好游戏的进行。



↑吃掉从天而降的棉花糖，但在游戏过程中也会有捣乱的家伙出现。



↑三连锁就可消去的方块游戏，可以轻松简单地进行。

以爱丽丝学院为舞台的心跳的学园生活



球闘士 Vattroller X バトローラーエックス

GBA	BANDAI	ACT
	2004.10.28	5040日元

责编/暗凌

游戏将分为"RPG"和"comic"两个完全不同的模式

这个模式中，玩家要扮演一名弱小的球斗士，先进入斗球部，再为了进入职业斗球大联盟而努力。游戏的RPG要素非常丰富，还要像RPG一样进行收集情报的工作。



↑不同角色拥有不同的必杀技。

RPG模式

扮演一名球斗士来体验进入职业斗球联盟的全过程的RPG模式

这个模式中，玩家要扮演一名弱小的球斗士，先进入斗球部，再为了进入职业斗球大联盟而努力。游戏的RPG要素非常丰富，还要像RPG一样进行收集情报的工作。



↑出现选择支的场面，绝对RPG风情。

←出现选择支的场面，绝对RPG风情。

↓加队员人数是首要任务。



↑最初很困难，队员也很少。



COMIC模式

可以轻松地进行游戏并体验故事的comic模式

在这个模式中将扮演主人公，像看漫画一样来进行游戏。这个模式下只需要专心进行斗球就可以了。



↑和原著不同的情节。



↑再现漫画中的战斗场景。



可充分体验原作气氛的SLG

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

GBA	EA	S・RPG
	发售日未定	5040日元

GBA版是完全忠于原著气氛的SLG，可以选择白势力或暗势力进行游戏。两个势力中将会有性格各异的角色出场，下面来介绍一下这两个势力。

白势力






白势力的领袖是后来成为国王的阿拉贡、白衣法师甘道夫和艾尔罗德，其他出场的角色还有莱格拉斯、精灵王、波洛莫、法拉莫等人。

←战斗时的情景大致就是这样了。



↑领袖要统率本方军队作战。

暗势力



暗势力的领军人物是沙鲁曼、魔王和索伦，其他出场角色还有古里那、拉斯、乌古鲁克、哥斯莫库、夏基等，除此之外还有托罗鲁可以选择。






→HP等可以通过在战斗中积累的经验上升。

Saruman

Hit Points	15
Spirit Points	10
Move	3
Attack/Range	4 / 6
Morale	Average
Leadership	Average(1-3)
Talent	Magic Attack



↑有效配置作战单位是战斗的关键。

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2004年9月21日～2004年9月30日

编/雪人

1 超级马里奥弹珠台

NINTENDO | ACT | 2004年8月26日 | 4800日元

初



4万2700本 累计：4万2700本

马里奥大叔的工作多又多，不过这次他却被压成了弹球飞来飞去。巧妙的关卡设定、可爱的人物造型以及无与伦比的游戏乐趣使得本作想不热卖也难，荣登榜首自然不足为奇！

2 FCmini 超级马里奥兄弟2

↓1

NINTENDO | ACT | 2004年8月10日 | 2000日元

3万8258本 累计：16万0640本

3 传说中的斯塔菲3

→3

NINTENDO | ACT | 2004年8月5日 | 4800日元

2万3926本 累计：13万3336本

4 召唤之夜 铸剑物语2

→4

BANPRESTO | RPG | 2004年8月20日 | 6090日元

1万8720本 累计：7万0772本

5 口袋妖怪·火红叶绿

↑14

NINTENDO | RPG | 2004年1月29日 | 5040日元

1万6658本 累计：228万3559本

6 最终幻想1＋2A

↓6

SQUARE · ENIX | RPG | 2004年7月29日 | 6090日元

1万6455本 累计：24万8874本

7 FCmini 林克的冒险

↓3

NINTENDO | ACT | 2004年8月10日 | 2000日元

1万6177本 累计：8万4498本

8 口袋力量实况棒球1＋2

↑11

KONAMI | SLG | 2004年7月29日 | 4179日元

1万3593本 累计：9万2717本

9 口袋妖怪·红蓝宝石

圈外

NINTENDO | RPG | 2002年11月21日 | 5040日元

1万0321本 累计：493万0134本

10 星之卡比 镜之大迷宫

圈外

NINTENDO | ACT | 2004年4月15日 | 4800日元

9697本 累计：49万7166本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

强烈期待贵刊的《绿宝石》攻略本，口水满地流……

张易晨，19，男，226200，江苏省启东市文汇亲打动55号402室，兴趣：摇滚乐、武侠小说、游戏

游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2004年10月(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2004年10月14日	玩转瓦里奥制造	任天堂	ACT
2004年10月21日	战斗员山田初登场	KIDS STATION	ACT
2004年10月21日	F-ZERO CLIMAX	任天堂	RAC
2004年10月28日	球斗士BATTLE ROLLER-X	BANDAI	ACT
2004年10月28日	水果村的动物们	TDK CORE	ETC
2004年11月4日	塞尔达传说 不可思议的帽子	任天堂	A·RPG
2004年11月4日	真·女神转生	ROCKET COMPANY	RPG
2004年11月4日	超级真实麻将同学会	ROCKET COMPANY	ETC
2004年11月11日	王国之心 记忆之链	SQUARE·ENIX	A·RPG
2004年11月18日	学园艾丽丝—心跳 不可思议的体验	KIDS STATION	AVG
2004年11月	大金刚新作	任天堂	ACT
2004年11月	古惑狼ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	SPG
2004年11月	SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	VUGAMES	ACT
2004年12月2日	口袋力量棒球7	KONAMI	SPG
2004年12月2日	Mr.Incredible	D3 PUBLISHER	ACT
2004年12月9日	库洛洛军曹 对决！卡丁车	SUNRISE INTERACTIVE	RAC
2004年12月16日	GET RIDE！出击！BATTLE PARTY	KONAMI	ACT
2004年12月25日	约束之地RIVIERA	SOFTMAX STING	RPG
2004年12月	KISSXKISS星铃学园	BANDAI	ETC
2004年秋	飞龙之拳1/2 PLUS	CULTURE BRAIN	ACT
2004年冬	SYLVANIAN FAMILY 6	EPOCH	ETC
2004年冬	SIMS IN THE CITY	EA	SLG
2004年冬	指环王中土第三纪	EA	ACT
2004年冬	超级机器人大战OG2	BANPRESTO	SLG
2004年内	燃烧吧！JALECO COLLECTION	JALECO	ETC
发售日未定	合金弹头ADVANCE	SNKPLAYMORE	ACT
发售日未定	SUPER PUZZLE FIGHTER2X	CAPCOM	ETC
发售日未定	麻将COLLECTION	CULTURE BRAIN	TAB
发售日未定	EZ-TALK中级篇(暂定)	KETNET	TAB
发售日未定	大家的软件系列 大家的围棋（暂定）	SUCCESS	TAB
发售日未定	自制机器人GBA（暂定）	任天堂	ACT
发售日未定	MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG
发售日未定	马里奥网球GBA	任天堂	SPG
发售日未定	马里奥聚会ADVANCE	任天堂	ACT
发售日未定	加油！躲避球FIGHTERS（暂定）	BANDAI	ACT
发售日未定	冒险王	BANDAI	ACT
发售日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	ACT
发售日未定	耀奇的万有引力	任天堂	ACT

前几王和GF吵架，怎么哄她都没用，最后我决定用我的必杀武器"SP+星之卡比镜之大迷宫"攻击她，果然必杀。
陈颖智，18，男，530300，广西省横县职中横州分校0313班，兴趣：滑板、篮球、玩GBA

GBA游戏 月间搜查线

游戏统计时间：2004年9月22日—2004年10月10日

在接近国庆长假尾声之时迎来了期待已久的《火炎纹章 圣魔的光石》发售，作为火纹的粉丝，其他游戏暂时无视了，《天使收藏品2》和《FIFA2005》就作为闲暇之时的小点心来调剂一下口味吧，11月初的《塞尔达传说 不可思议的帽子》和《王国之心 记忆之链》和美版NDS是下一批期待的焦点，也是下个月的钱包杀手啊。

文/GEMINI　责编/阿蛮

F-Zero GP 传说

厂家：Nintendo	类型：RAC	评分
价格：29.99美元	容量：128M	7

早期出的F-ZERO FALCON传说的美版，该游戏是通过同名动画改编，不但有忠于原作的故事模式，还有各种杯赛。游戏体现的是速度，同样也有多彩的赛道，赛道有岔路，可以为提高成绩带来便利。初玩可能会觉得速度太快而不好控制，等适应了就没问题了。





守护英雄

厂家：TREASURE	类型：ACT	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

随着美版的发售，日版在9月22日也发售了。和SS的那一作相比，本作从人设方面就感觉怪怪的，动作方面感觉有些生硬，画面也很一般，也没有像SS上那样的分支路线的选择，从头到尾就一条路线未免觉得有些单调，本作的特色在于SS上的角色和本作一些敌人可以作为隐藏人物使用，应该可以算是一个卖点吧。



另外，日版里每个人物除了原始比例版以外都有一个缩小版和一个巨大版，但是攻击的范围和判定以及跳跃的高度等和原版都是相同的，这个隐藏要素是美版里没有的。虽然本作有些缩水，但是作为ACT游戏，特别是这种角色养成型ACT还是很值得一玩的。





增加手机游戏资讯，考虑一下做手机游戏攻略，手机也是掌机嘛！推荐做诺基亚，索爱等手机游戏介绍。朱佳，19，510006，广东省广州市广东工业大学（大学城）计算机学院软件工程4班，兴趣：玩游戏、绘画、听音乐、　雪人：嗯，时机成熟的话，我们会考虑制作的！

天使收藏品2

厂家：NTO	类型：ETC	评分
价格：5040日元	容量：64M	7

日本的人气杂志《ピチレモン》上的模特跳出杂志被游戏化，既然是模特就少不了各式各样的衣服、饰物，游戏中共有200多件不同款式的衣服和饰物，还有几款发型，怎么来装扮就看玩家了。不过初期只给了几件而已，剩下的那些要靠平时打工赚钱去买，以及通过特殊事件去获得，而打工则是靠玩





一些MINI游戏来完成。除了换装这一特点以外，也有平时的校园生活和日常生活，比如在休假期间打电话或者发MAIL约好友一起去看电影。整个游戏的气氛很轻松，MINI游戏不断，换装更是多彩多样，应该比较适合女性玩家。

火炎纹章 圣魔的光石

厂家：NINTENDO	类型：SRPG	评分
价格：4800日元	容量：128M	10

火炎纹章系列在GBA上的第三作，全新的分支转职系统使角色培养自由度大增，同时也出现了新的下级和上级职业，魔物作为新的敌人登场，流程中可以通过与魔物的自由战斗获得道具、钱和经验，练级不再只有泡斗技场这种单调的方式，运输队的使用更为便利，通关后追加的自由模式中不仅可以挑





战新场景获得新道具，还能在满足特定条件后使用出现过的BOSS及NPC。指导新手的教学讲解非常详细周到，使人很容易上手，画面精美音乐悦耳，各方面表现都非常不错,绝对是不可错过的佳作。

Kill.Switch

厂家：Namco	类型：STG	评分
价格：19.99美元	容量：32M	5

NAMCO推出的一款3D射击游戏，画面和音乐都不尽如人意，和容量的大小有一定关系。人物的走路姿势感觉有点诡异，另外调整武器的射击高度要按住按键了才可以调整，而且松开后会自动复位，感觉非常不爽，对于一些连射型武器就是浪费子弹。GBA上出了几款3D射击游戏了，但是效果都不好，大概是机能到此了吧。





马里奥弹珠台

厂家：Nintendo	类型：TAB	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

8月底出的马里奥弹珠台的美版，游戏的片头动画质量很高，还是一样的风趣幽默，游乐场多了一种新的设备，把人变成球然后当炮弹打出去，到公主的时候库巴的两个手下改变了大炮的方向，把公主直接打进了库巴城堡的牢房里，故事由此展开，马里奥也变成球去拯救公主……。作为弹珠台游戏，本作的画面无可挑剔，但是台面上似乎太空了，除了敌人还有少数几个可以撞的东西，没有其他的了。



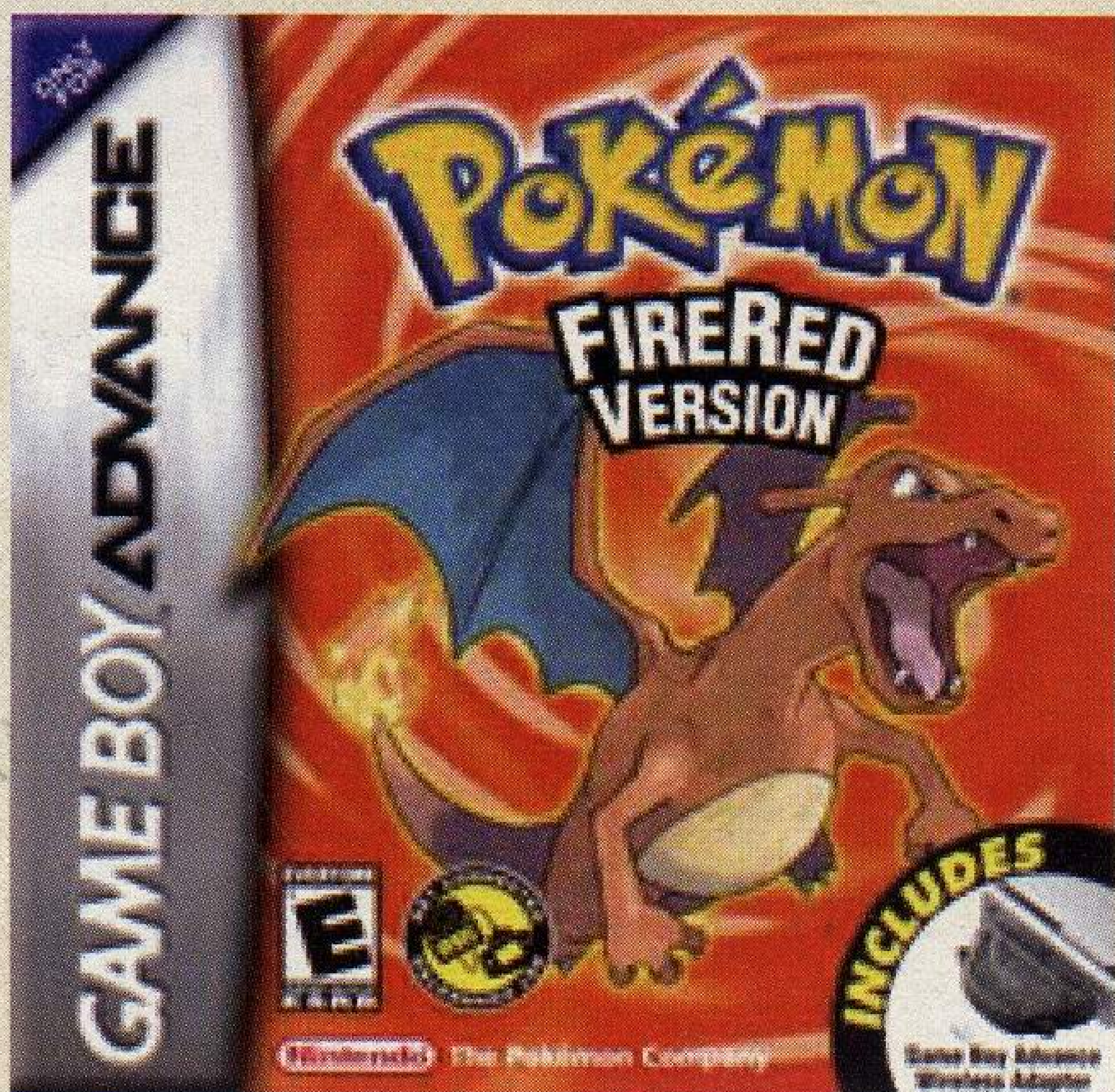


口袋妖怪火红

厂家：Nintendo	类型：RPG	评分
价格：29.99美元	容量：128M	8

口袋妖怪火红的美版，火红是GB上口袋妖怪红的复刻版，在原有的基础上新加了剧情，还有新的地图、隐藏要素，可以和红蓝宝石进行联机。但是这个美版的版本是1.1不知道和原版比有什么变化。原来因为看不懂日文而没有玩这一作的玩家可以考虑这个美版。



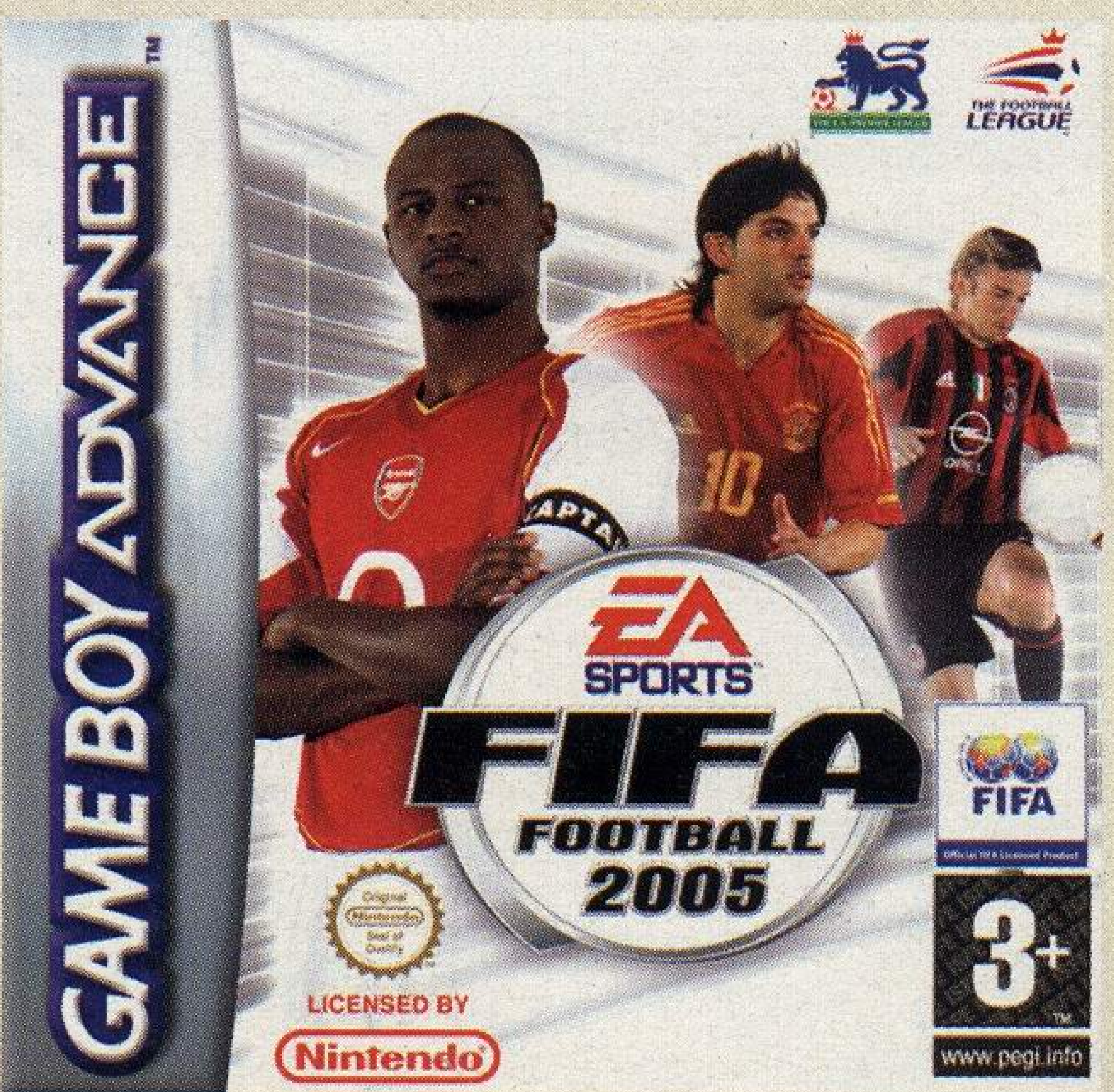


FIFA2005

厂家：Electronic Arts	类型：SPG	评分
价格：29.99美元	容量：64M	7

EA公司看来是死咬着GBA这块肥肉不放了，FIFA系列再次出现在GBA，游戏的画面还可以,操作性也还不错，美中不足的就是特殊动作比起WE少了点，而且游戏的难度也比较低,即便是把难度调成最高的也不是很难。另外,守门员在禁区外可以有抱球动作，不知是这么设定的，还是游戏的BUG。不过不管怎么说也算是一款比较不错的足球游戏。



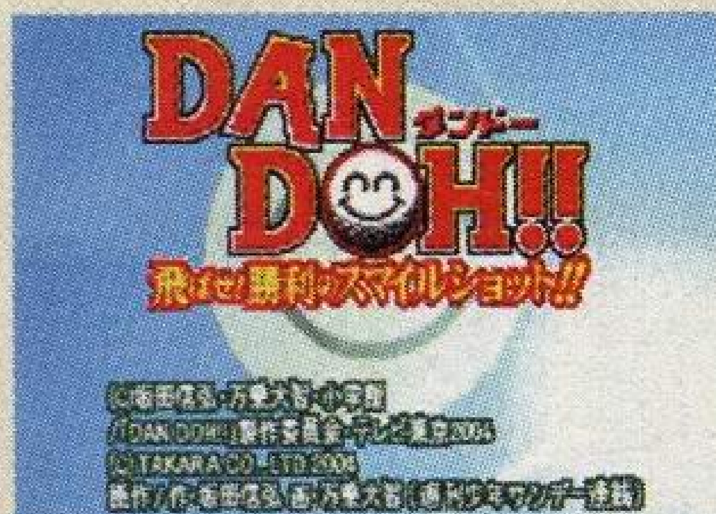


可以在书的后几页中加入一些掌机的小说连载，这样的话可以更吸引读者。孙冠群，15，男，157000，黑龙江省牡丹江市新安街134号恒通钢丝绳专业商店，兴趣：掌机、小说、网游　雪人：这是一个不错的提议，本期就已经有小说了，也欢迎大家来投稿参与哦！

DAN DOH!!飞翔 胜利的一击

厂家：TAKARA	类型：SPG	评分
价格：4800日元	容量：64M	7

根据同名漫画改编的一款高尔夫球游戏，游戏的画面还算可以，操作也不差，游戏模式比较丰富，除了故事模式以外，还可以与电脑对战或者享受和朋友联机对战的乐趣，也可以参加大赛挑战各个场地，其中还有很多隐藏人物需要满足一定条件以后才能够选择使用，当然，如果觉得自己技术还不够的话，可以选择自己喜欢的场地反复练习，获得的点数可以去购买一些衣服、壁纸等。除了漫画的FANS，作为休闲游戏普通玩家也可以考虑一下。



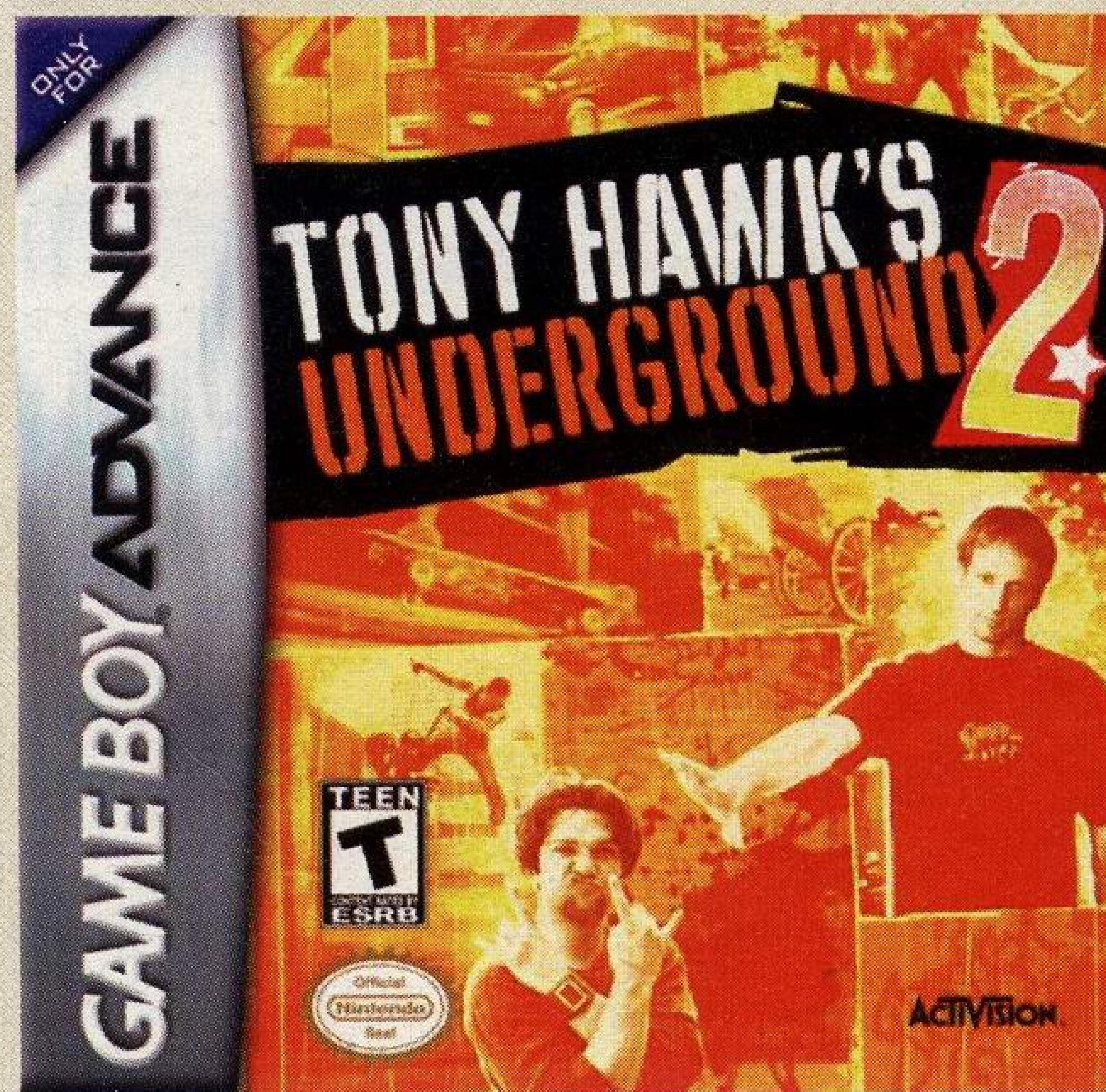



Tony Hawks Underground 2

厂家：Activision	类型：SPG	评分
价格：29.99 美元	容量：64M	6

著名的滑板游戏TONY HAWKS系列在GBA上出了第2作，该系列一向都是以流畅的动作著称，虽然画面和前作相比没有什么提高，但是动作依然流畅，音乐也还是保持着原有风格，一些隐藏人物，要到故事模式里打出，新手可以在练习模式里反复练习以便可以在其他模式里获得高分。喜欢滑板游戏的玩家可以选择这款游戏。

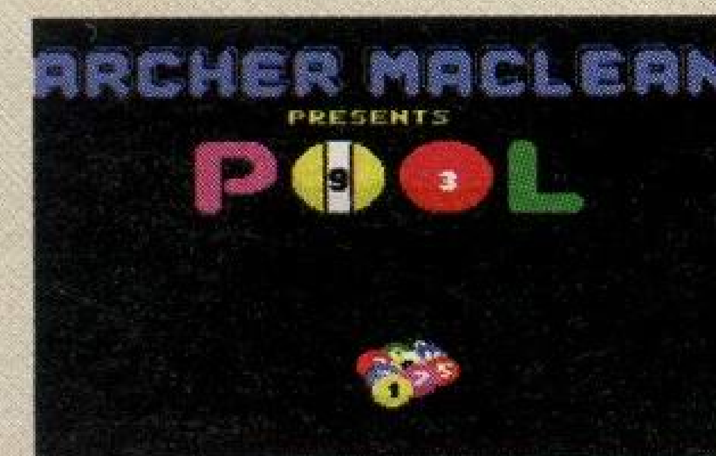


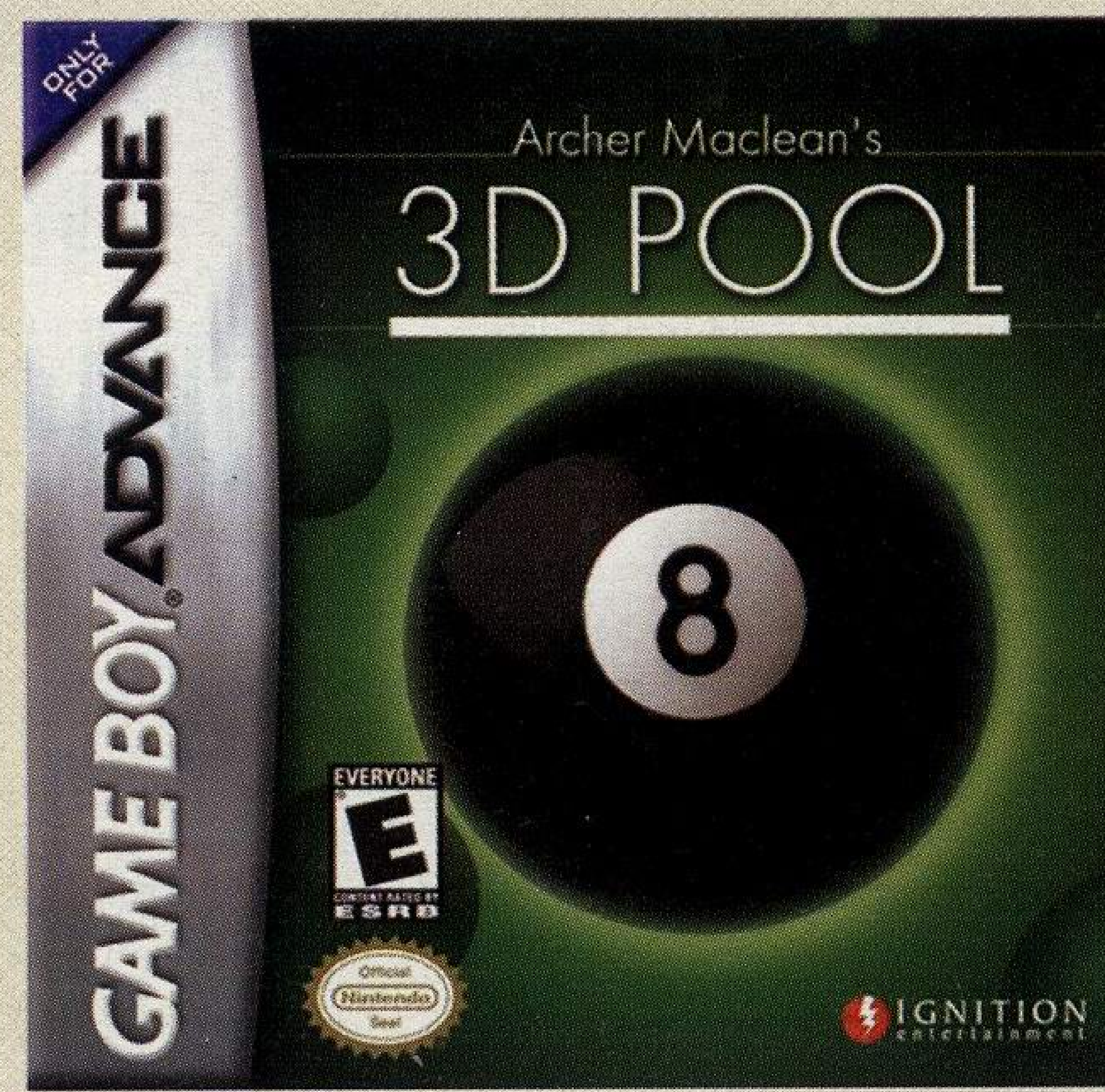



Archer Macleans 3D Pool

厂家：Ignition Entertainment	类型：TAB	评分
价格：19.99美元	容量：8M	6

大概是GBA上第一款3D台球游戏，容量很小只有8M，和以前玩过的台球游戏有所不同，首先视角不是俯视那种而是用的第一人称的视角（不过可以转换视角），而且出现了光标，上面有按钮，像瞄球、打高杆和低杆这些都是靠用光标点击按钮完成，球杆离球的距离，角度这些也都是靠点击按钮设定。在你瞄那些球的时候，他们还会对你做鬼脸，第一次以这样的方式玩台球游戏，感觉有些怪怪的，有兴趣的可以尝试下。



这个月是不幸的月，父因胆结实而开刀在院，母担起了家里的全责，不光要照顾父，还要4、5点钟去外地上班，想想父母真是不容易，各位玩掌机时，可曾为父母而想，所以在玩掌机时，各位也应为父母而想，努力学习！夏振元，17，男，215000，江苏省苏州市桃花坞大街240号4幢303室，兴趣：《PG》、游戏、听音乐、

栏目图片由徐少华友情绘制

■文/严俊
编/雪人

仙人指路

A-jun Game

1 行情点评



降价这招果然不是盖的，想当年DC一降价引得众人哄抢，一时间销量直逼PS2。失魂落魄的DC亦是如此，更何况现在祭起降价大旗是当红炸子鸡SP呢。从任天堂正式下调SP定价后，全世界范围内无论是欧美还是日本市场，销量均大幅度提升。其中欧洲地区的涨幅高达50%，有的零售商居然夸张的达到了400%的提升率，无不令人（索尼）眼红啊。而在国内，水货全新SP的价格也稳定在650左右。但因为翻新机的价格仍然没有稳定，所以行情还是显得非常混乱。有的商家已经开始出售新机，绝大多数商家还在咬牙处理手头的翻新机。因此在这段时间内，玩家即便是花高价买到的也不一定就是全新机，这点大家应特别注意。但在市场上也明显感觉到两股风气，一是关注及购买SP的人多了，二是为了存钱购买NDS而出手SP的人也多了。对于商家来说，特别是在国庆期间，这是掌机市场难得的双赢机遇。当然了，这其中还是有很多保守派的。比如说一直想买SP的人，因为NDS干脆放弃了SP计划。而原本打算出手SP的人，又因为本来可以卖600的东西现在只能卖500，怒而把机器当作收藏品了。

在国内市场，国庆长假是春节前最后一波消费高潮，在此期间阿俊再次体会到了大作效应的恐怖。**10月7日的《火炎纹章》最新作《圣魔光石》，难以统计有多少玩家为这款游戏掏了口袋。**早在假期头两天就有玩家询问其D卡的具体到货日期，但更多的人是直接出手购入烧录卡。总之阿俊这边在国庆期间至少有5套卡是因为这一款游戏卖出去的，以致最后本作被戏称为"肾结石"（汗）。其实无论是商家还是玩家都应该好好感谢一下老任，很久没有见到如此沸腾的情景了。毕竟市场只有火起来才有生机嘛，不然我们TV游戏界靠什么留住玩家，如果大家都跑到网游里去了，国内电玩市场早晚得土崩瓦解。当然了，市场除了需要超一流的大作刺激外，商家也应尽量避免恶性竞争，大家都赚到钱了也不就能



吾辈不会炼金术，所以不能把脱页的书修好，所以，以后请随书赠送"银时计"
凌宇聪，19，男，314100，浙江省嘉善县魏塘镇玉痔上区园丁楼311梯501　雪人：--!

稍微搞好一点售后服务了么。也就不必明着东西不赚反亏，暗着全靠黑人搞钱了。就这一点上，有机会还想专门谈一谈。另外烧录卡方面阿俊也稍微提一下，魔卡从国庆起售后服务从以前的3个月包换、一年免费保修提升到史无前例的半年包换、一年免费保修。实在是不得不佩服一下厂家的自信心啊。不过，虽说如此还是提醒一下大家，有条件一定要到有实力的指定专卖店购买，以免造成不必要的麻烦。

2 走势预测

又到乌鸦乱叫的时间了，这回咱兴灾乐祸一回，就因为索尼把女儿PSP的宴会给弄砸了，居然在全世界玩家的眼皮底下演示PSP版大众高尔夫时死机。如果PSP的父亲是比尔大人这也不算什么新闻了，但她的父亲是索尼呀，为此索尼的直接竞争对手任天堂的股价还为此一度飙升。问题是任天堂根本就没参加东京展呢，这样都有人给自己送大礼，真是令人哭笑不得。我相信全世界有很多小市民的任饭和我一样把这当笑话乐了好一阵子吧（汗）。乱叫完了咱们进入主题，之前有消息说神游SP已经确定在10月份面市。阿俊截稿时已经过完了十一长假，此消息是否准确我不得而知，也不敢空头乱批，干脆直接致电内部人士，得到的消息是可能在20号左右发售。看来无风不起浪啊，


↑PSP如此近距离试玩实在是……



牌是要洗，但谁摸到好牌

我怎么看神游公司怎么都有点等不及的味道。毕竟面对即将在11月份就要掩面杀来的水货NDS，神游还是有所顾虑的，说白就是怕了，所以说按之前官方公布的春节前发售的确是不太现实。至于最终定价，官方一面对外扬言要用超低价把水货彻底清出市场，让国内掌机市场重新洗牌，但一面又保持神秘状迟迟不愿彻底公开。现据内部可靠消息，神游SP发售价极有可能是定在650元左右。但传说中的同发大作却并没有其相关的消息，这令阿俊对神游SP上市时能否有一款高质量的汉化游戏保驾护航感到一丝担忧。如果说没有，那么对于玩家来说是令人失望的。答案在本期杂志上市时就将公开，咱们就骑驴看帐本吧。

说了行货就不得不提到水货，如果说神游SP以650元的定价杀入市场，那么行货和水货不就是同一档价格了么？所谓道高一尺魔高一丈，水货比行货便宜是永恒的商业规律，所以说水货暗箱操作再度调价是必然的。**内部消息称，水货SP即将在原有价格基础上再下调50元。**也就是说和行货拉开50元的差价，继续保持绝对价格优势，而具体调价时间就在神游SP发售之时。当然也不是说神游SP就一无是处了，行货就是行货，至少售后服务绝对是没话说的，虽然说SP这东西并不容易坏。再者说了，就算是多花50元买个放心也绝对值，据说以后还会推出中国限定版主机呢。其他的我倒不担心，唯独就是到时候D厂再来个神游SP外壳就不好办了，神游GBA外壳不就上市了么，帮商家们赚了不少银子呢。另外就是SP再降价的话必定要害苦GBA，这样一来不就更没人要了么（汗）。而今后SP翻新机的价格也会更加的混乱，友情提醒那些有计划购买NDS的玩家尽早把SP出手，越晚越亏大。在这里再透露一点产品消息，国内又将上市一新款烧录卡，具备USB接口、硬件时钟、金手指等功能，价格预计比市面同类产品要低30%。厂家无疑是看准了GBA主机最后的消费高峰期，粗算一下市面上现存的各种品牌的烧录卡没有十款都有八款，实在是钦佩D厂的研发能力啊。另外还有一类周边产品即将投放市场，那就是掌机屏幕专用擦拭软布。其实擦拭布并不稀奇，各种杂志也曾经送过，但杂志必须考虑成本因素，始终不可能送高质量的东西。这种产品看中的就是几乎空白的市场，从高档入手。美名曰魔布，阿俊更喜欢戏称其为抹布（笑）。这其中又细分为两类产品，其一是传统的鹿皮布，其二是超细纤维布。感觉后

上次《掌机迷》送马里奥贴纸，女友见后一惊，大叫道：啊，麦当劳叔叔。原来她看到马里奥头上有一个大大的M。
张玮，21，男，618300，四川省广汉市郑州路东段50号，兴趣：游戏

者高科技成分含量要高一些，能否被市场接受还要问问玩家大爷们了。

3 焦点话题

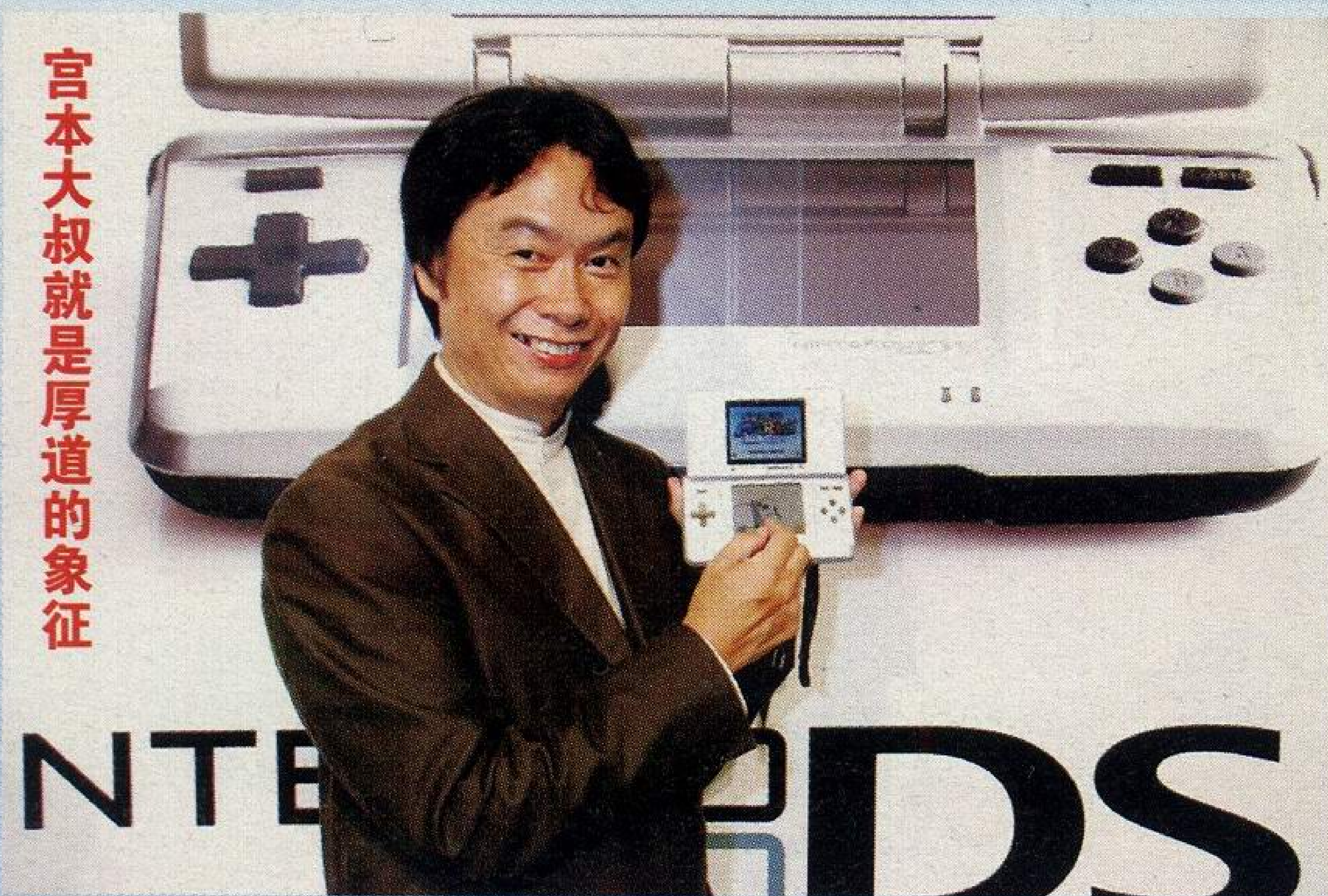

展会小姐一记波动拳打出NDS



DS内建涂鸦聊天

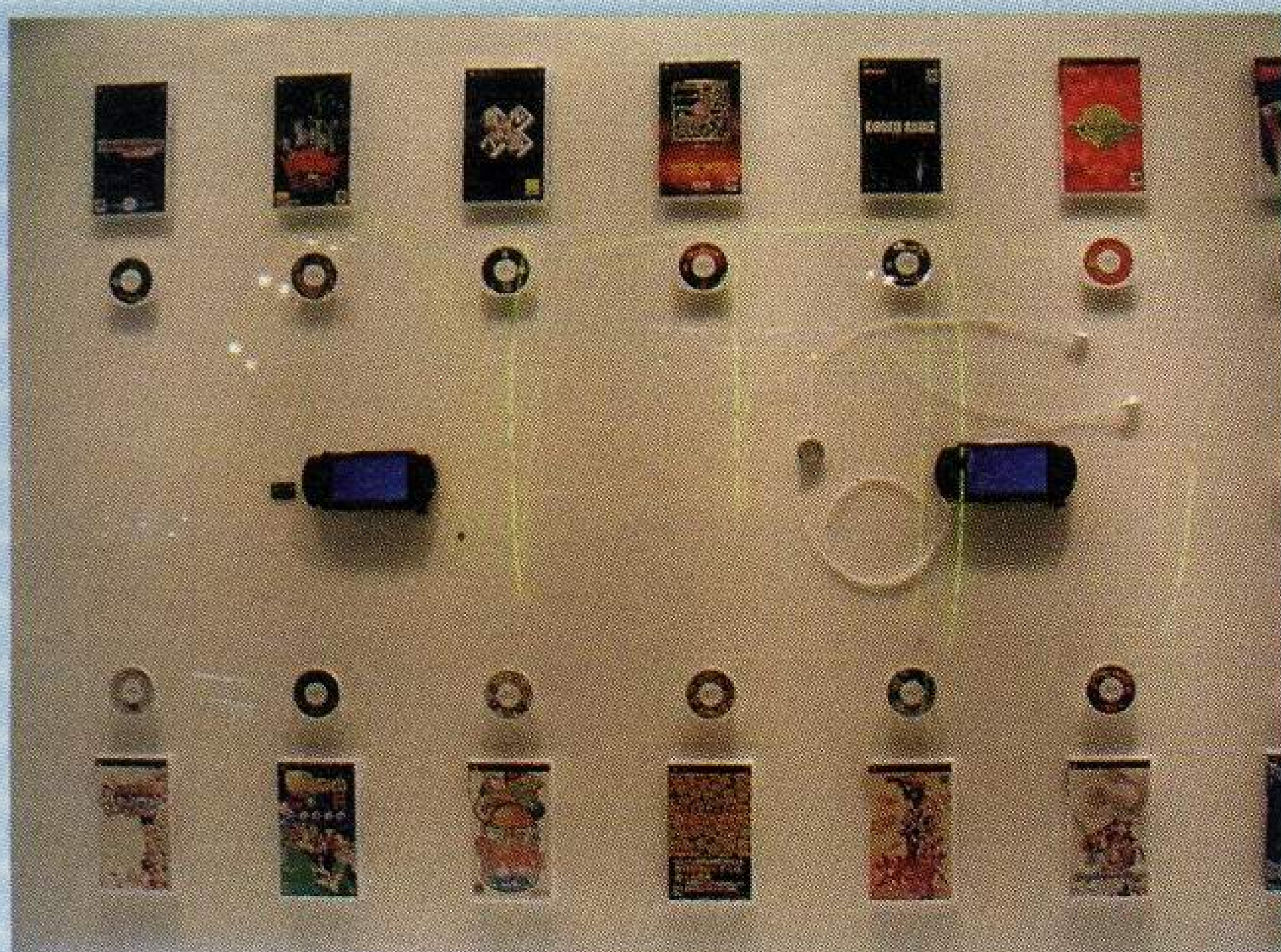
本期的话题仍旧是新主机。感觉这次任天堂比以前毒了不少，也狡猾了不少，居然把日版NDS的发售日定在12月2日，这极有可能是索尼为PSP预定发售日的前一天。按照PS系主机的习惯，发售日一般喜欢围绕着1234打转。PS和PS2均是如此，也一直以此大肆宣传，也确实达到了不俗的效果。任天堂这次显然要比索尼准备得充分的多，连美日版主机包装都公开了，甚至还公布了银河战士限定版主机。有鼻子有眼的，说发就发，干脆的邦邦直响。价格方面也着实让人吓了一跳，15000日元折合人民币才1150元，果然是兑现了当时官方的超低价诺言。反观PSP，机能的确是很强大的，3D效果比NDS强出不少，可以说用她来移植某些PS2游戏也绝对不在话下，这点身为任饭的阿俊也不得不承认。如果PSP定价能咬牙压在2万日元以内，恐怕任天堂就死定了。与PSP的豪华机能相比，大家看中NDS的是全新的游戏玩法，不少玩家都对双屏和触控笔很感兴趣。在公开的多款游戏中，半熟英雄有个画面，上屏是舞台，下屏则是观众席，设计的甚为巧妙。实习医生和天堂狗狗这两款游戏也给人较深刻的印象。前者不但2D画面表现力一流，而且在玩法上也十分独到，利用触摸屏模拟医生对病人的触诊等诊断过程，甚至是外科手术也完全体现出来，想想看自己亲身拿着手术刀（触控笔）给病人开刀的感觉吧。而早在E3展中我们就见识了用触控笔"点射"敌人的银河战士，想必大家早就想亲自爽一回了吧。另外值得注意的是，官方公布的主机同捆物品中，我们发现了触控笔以外的另一种触控装置，那就是NDS专用触控皮带。这种吊带是寄在主机上的，在触控笔不在身边的情况下使用，而且有鼠标的感觉。这个设计令人感觉意外的人性化，就是不知道触摸屏硬度是否足够，否则遇到激动型玩家长此以往恐怕就危险了（汗）。NDS是任氏掌机第一台实现内置时钟和机主信息输入的主机，也许以后的正统口袋妖怪就将使用到这一功能，相信有的游戏在时钟走到圣诞节这样的日子会有对应要素。再谈一则八卦新闻吧，就在任天堂官方彻底公开NDS诸多细节时，网络上居然流传着NDS测试ROM，而且还是索尼克。自然这是个不是愚人节但也愚到不少人的恶作剧，但这也许就是NDS模拟器的第一波号角。


↑NDS专用触控皮带



宫本大叔就是厚道的象征

这次索尼原本打算借东京展的契机为PSP造响声势，却意外的发生了死机事件。而大家最为关心的定价、发售日、电池续航



能力等关键问题上，索尼还是一个屁都没放。碰巧（？）展会提供的试玩版游戏大多明显处于初期开发阶段，这无不令人对其能否在年底发售充满了怀疑。展会搞到头来掌声没得多少，嘘声倒是一片，弄得适得其反，还为对手加了一把柴。事后不少玩家均对PSP持担忧态度，搞得官方不得不派人出来保证PSP一定会在年内发售。虽说官方消息应该可信，但总有点此地无银三百两的味道，怪怪的。也有分析家指出了不同的观点，PSP作为一个新产品，唯一的目标就是抢夺被任天堂几乎100%控制的掌机市场，哪怕只是拿到1%的份额从理论上说也应该算是成功的。阿俊认同这种理论，但也要考虑到索尼自身的底子有多厚。毕竟不是微软呀，钱多到可以砸个XBOX出来投石探路，拿到多少是多少，不行再上2代主机。可以说索尼暂时还没有这个本事，所以PSP必须拿到至少是30%市场份额才行，我相信这也是索尼高层的心理底线，要不然作为一个成熟的世界级大公司绝对不会没有把握的投资。我也相信PSP应该是可以达到这个目的，但问题是需要多长的时间、付出多大的代价。一向慢条斯理的任天堂这次选择了先发制人，下面就要看索尼如何接招了。**但如果按风水论来说，索尼自踏足游戏业以来一直都是胜利者，从未失败过。**身为任饭的阿俊希望下期不要出现PSP定价超低的消息就好。

既然说到索尼忍不住还是想提一下即将面市的PStwo，其体积只有PS2的四分之一，十分的时尚，而且算起来价格比PS2还要便宜一些。因其外形小巧，也算和掌机沾上一丁点边吧(笑)。其实索尼早就注册了PStwo这个商标，大家也应该都已经猜到了。但就这次小型化来说，外界的评价则似乎不如当年对PSone那么统一。特别是欧美评论家对这次设计颇有微词，总的来说集中在两个方面，一是散热，二是开盖式碟舱的设计。前者我想应该不存在太大的问题，就索尼的技术力来说还是比较让人放心的。但那个开盖舱就有点不尽如人意了，说实话盖上的时候很完美，但打开的时候实在令人不敢恭维，希望在正式上市的时候会有所改进吧。不过这次索尼的前期工作还是比较到位的，距离发售还有1个月就开始控制PS2的出货了。相信此后PStwo应该会顺利取代PS2，而且其又将刺激大批已经拥有PS2的人再购买一台新型主机，其实在日本一个玩家拥有好几台各种型号花样的PS2也不是什么稀奇事了。行销毕竟是索尼的长项啊，相信在PSP的推广方面索尼定会有其过人之处。虽然PSP售价不太可能低于2万日元，但鉴于对手的压力也应该不会超出3万日元才是。猜测归猜测，可以肯定的是无论这次PSP开价多少，按照索尼一贯的风格，今后必推出N多型号，并可能会有硬件简化版的机型。成本降低价格自然要降，而PSP降价给玩家的印象就是高档货低价卖了，在电子行业这招往往能刺激消费。而索尼的优势任天堂是知道的，这次专门准备了4千万美元在美国及本土市场为NDS大搞全国性巡回宣传活动。鱼死还是网破？咱们下回分解（笑）。

4 消费指南

神游SP——消费指数:★★★★★

相信大家拿到杂志的时候行货SP已经上市了，阿俊5星推荐的理由就是神游公司给出的超低定价，非常有诚意。可以感觉到国内玩家已经受到了重视，至少在SP主机方面已经受到了与日本玩家平等的对待。这点很重要，消费不就是要找到上帝的感觉么。这回感觉来咯，您可抓牢了。

GBA——消费指数:★

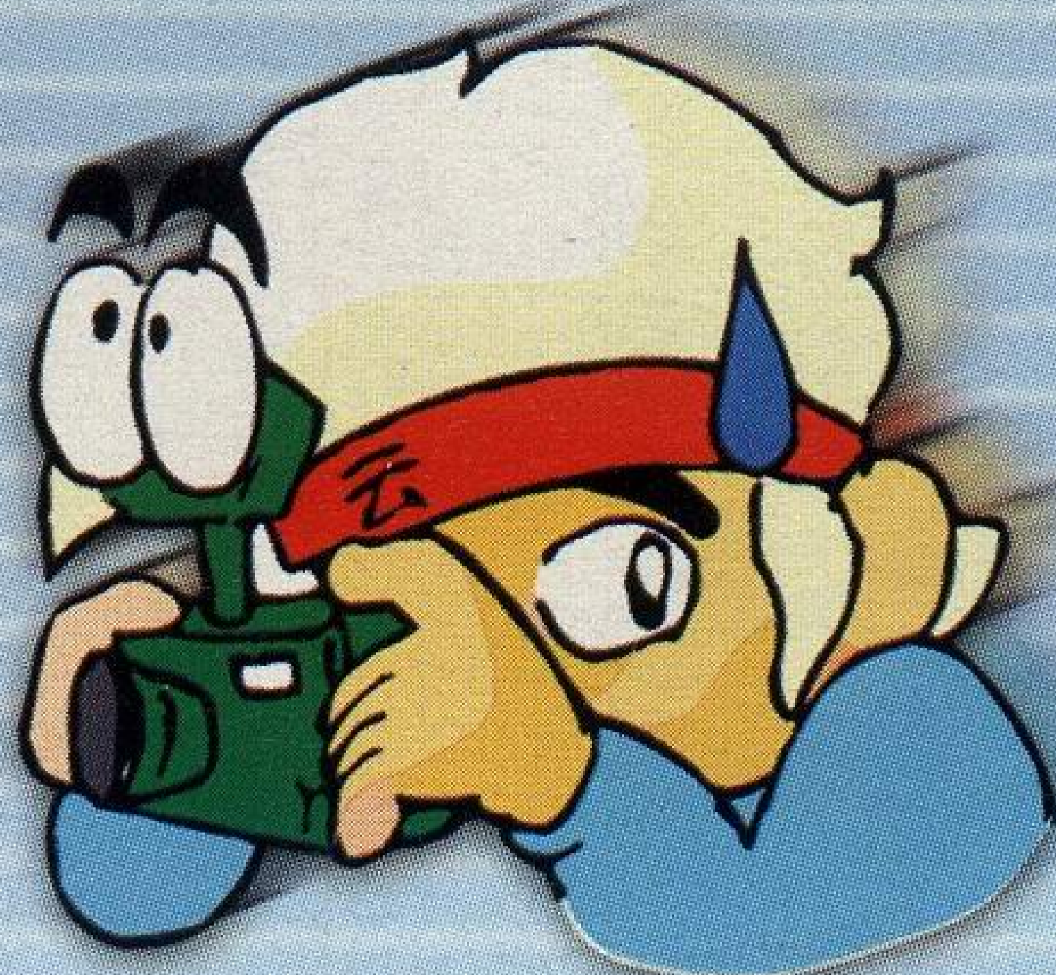
如果有零星我都会给出零星，这玩意儿您别再考虑了，别告诉我你就为了百多块钱的差价不买SP，除非你发高烧进入迷幻状态，我找不出其他适当的可能性了。小神游也不要考虑，你如果愿意支持行货请买神游SP，是一样光荣的。

烧录卡——消费指数：★★★★★

10月7日，难以统计这一天全国卖出了多少套烧录卡，大作效应实在不可小视哦。火纹粉丝们，如果你们不希望自己N周目的血汗存档瞬间丢失，请抛弃D卡投入烧录卡的怀抱吧。一次投入，终身享用。听我一句，不会后悔的。

800元除以0。8元等于1000，抽中SP的话，投资0。8元，回报800元，利润是100000%，我真是精明。
钟志海，18，男，524400，广东省廉江市建设二横路五巷12号，兴趣：体育

行情扫描



■文/窗外不归的云 编/雪人



主机 翻新又出新花样







GBA已经完全被淘汰……这是一个不争的事实,目前在游戏店里调查的情况是基本上已经没有顾客询问GBA了，作为一款上市三年的掌机来说，它走的路已经够了——虽然和GB相比，三年的时间嫌短，但是由于插手掌机界，任天堂根本没法再享受上个世纪那种一家独大的好日子，NDS被迫提前上市，GBA让路也在情理之中。但是没人会想得到GBA是退出了市场。目前官方已经不再提供全新的GBA给玩家,接单生产意味着大产量生产的中断，所以市面上也只能靠翻新GBA来维持需求了。此外，官方翻新机也将任厂最后的次品存货一洗而空--这正是游戏店所乐意看到的，官方翻新机的概念读者万不可将其与普通翻新机混淆。众所周知任天堂的东西皮实耐用，此批翻新机则是在之前GBA量产的情况下淘汰的，那时候GBA是霸王，作为流行产品，是不允许出现丝毫瑕疵的，那么像外壳按键有任何小问题哪怕是多了个毛刺的不幸儿就会被丢之一旁。这些GBA是有成本的，怎么解决问题？GBA停产是一个契机,市场需求则为其打开了缺口，任天堂自己倒老实，经过处理的GBA有着"Refurbished"的标志——不过这个标志是被印在包装盒上而已、不过这个标志也只有游戏店BOSS才看得到而已……任天堂只管将机器销售出去罢了，至于零售商怎么卖，他管不着，也不会管！精明的BOSS们会老老实实地给你说那是翻新机吗？另一方面，中国电玩市场已经形成一种极坏的风气，恐怕BOSS一说这是官方翻新机，顾客拔腿就跑——"谁那么傻啊？你不是坑我？买翻新机,我不是要买全新机吗？"可这确实是实话啊，要买所谓的"原装机"，还不如买这种翻新机，至少，至少不会遭遇二手机。但是没几个人愿意听啊？这就怪不得谁了。所以嘛，咱们BOSS们免得麻烦,直接把"Refurbished"外壳扔掉换一原装外壳，见人就说:"瞧，这是原装机，新着呢！"买的呢，见着机身发光，颇为满意，乖乖掏钱……

国内就是这样一种情况，了解内情的人无不摇头……然而近一个月来情况已经有所好转，杂志上面介绍了许多有关翻新机鉴定的要点，同时也提醒了玩家购机时的注意事项，再加上大家都已经知道了GBA停产的事实，所以"去游戏店指明点姓购买'原装全新GBA'"的玩家已经大大减少，

学校只有一家书店，经过我两天的狂轰乱炸，老板终于认识到不进《掌机迷》是多么大的利润损失。哈哈，以后买书就方便多了。
彭燕，22，男，330000，江西省南昌陆军学院七队，兴趣"动漫，游戏，音乐

识趣的直接购买翻新机，价格便宜又没有风险；有钱的呢，可以买点小神游GBA，当然了，小神游GBA发布之初就是以"行货主机没有翻新机的问题"作为卖点之一，当时它这边确实属于净土一片，然而D商们又坐不住了，翻新小神游GBA的出现宣告GBA市场已经完全被腐蚀掉……总而言之，从小神游GBA这一块神游公司已经赚到了不少的钱，即将以低价发布的小神游GBA SP也会将小神游GBA这块市场冲击掉(特别感谢重庆新锐电玩提供摄影支持)。



至于GBA SP，谁都知道NDS是会让它降价的，这是情理之中的，然而没有人会猜到它的降价幅度会如此之大， 没有一个人会想到，GBA SP会降到650元（广东行情）……小神游GBA发布时官方价格是698元，目前在商场里卖的小神游GBA依然是698元，然而拥有前光以及充电系统的GBA SP却只要650元就能入手，这能不让人激动吗？据游戏店的朋友透露，在以后的日子还会降价，跌到600元内都有可能，有意购买GBA SP的朋友可以下手了，虽然说以后SP还会降价，但是早一天买到心爱的掌机，早一天玩，那种乐趣是什么也换不来的。

另外，在网上发现有人以超级低的价格出售GBA SP，许多网友都去买了，在这里提醒一下各位读者，切勿贪图便宜，因为那种比进价都低的GBA SP，谁也无法保证不会出问题，如果因为想节约一点小钱买到了翻新机，那是得不偿失的。

本月再度见识到BOSS们操纵价格的高超手段，在广东600多元就能买到的GBA SP，换了块地到了重庆需要700多元才能入手，我倒！



EZ3正式全国上市

EZ3代已经正式在全国上市了，据经销商透露，EZ3销量不错，受到玩家们的好评。作为一块主攻高端市场的卡带，恐怕EZ3又会像当初EZ1一样，为EZ FLASH公司营造一个绝对优势的环境，看看其他烧录卡厂家，动作都太慢了，似乎都无意进军高端市场，只有一个EZ FA推出的1G卡带，但是它是不足以同EZ3抗衡的，因为EZ FLASH已经在玩家心目中有着根深蒂固的好形象（汗……），提到EZ FLASH，基本上是不会引起非议的，这次EZ3的上市更是让EZ FLASH公司风光无限。目前EZ3的售价是全国统一价，980元。

不过目前EZ3的量还比较小，而且软件也不是很完美，所以这并不是EZ3的最佳销售时期，同时EZ FLASH公司也吸取顾客的意见，改进了第一批EZ3卡口过紧的缺点，推出了第二批卡带，云云相信它会成为烧录卡市场最引人注目的卡。

至于中端市场，仍然和以前无异，EZ2和GBALINK ZIP以及EWIN FLASH占据了大份额市场，火线和SC卡风头也很旺，但是火线目前存在极大的麻烦，就是D版问题，看样子D版将会伴随火线一直走下去咯，而SC卡呢，云云总感觉它的推广不够,再加上前段时间老版卡出现的兼容性问题,使得它的发展也受阻，不过从读者以及玩家的反映来看，这样一款廉价型的产品确实挺合中国人的胃口，而且新版内核支持压缩ROM,容量上面恐怕现在没有谁敢和SC卡比了吧?

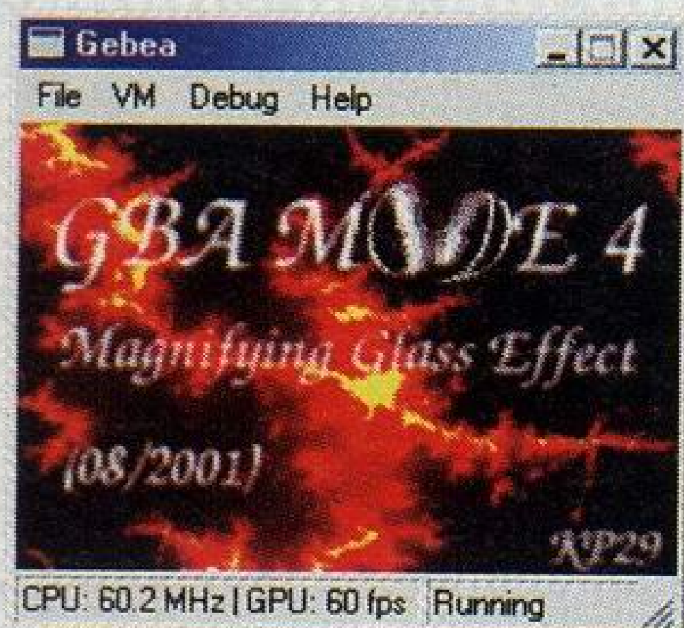


低端市场还是大众卡销售得好，老的智慧宝盒卡以及灵锐卡也有销售，不过量已经不大了，此外，许多小牌子烧录卡像什么充值卡，烧录奇兵之类的也有一席之地，它们的法宝没别的，就是便宜……

模拟汉化资讯

文/窗外不归的云　责编/暗凌

GBA模拟器Gebea Release 5发布



虽然VBA的作者Forgotten停止开发VBA新版本，但是Gebea Release这个模拟器仍然一直都在开发，当然了，目前最好用的模拟器还是VBA，我相信读者中99.99%的人都是用VBA，因为VBA最人性化，功能最多，然而可惜停止开发了。不过话说回来，除非新推出什么采用特别技术的游戏，那么VBA对于我们来说都够用了。Gebea Release作者也挺勤奋，一个月更新了五次，不过这个模拟器可是不支持任何商业游戏哦，也就是我们硬盘里的ROM它都不支持(汗，这样一来我们要它有何用)，它仅仅是能够运行一些DEMO。新版改进如下：

GPU：加入了对OBJ的支持。

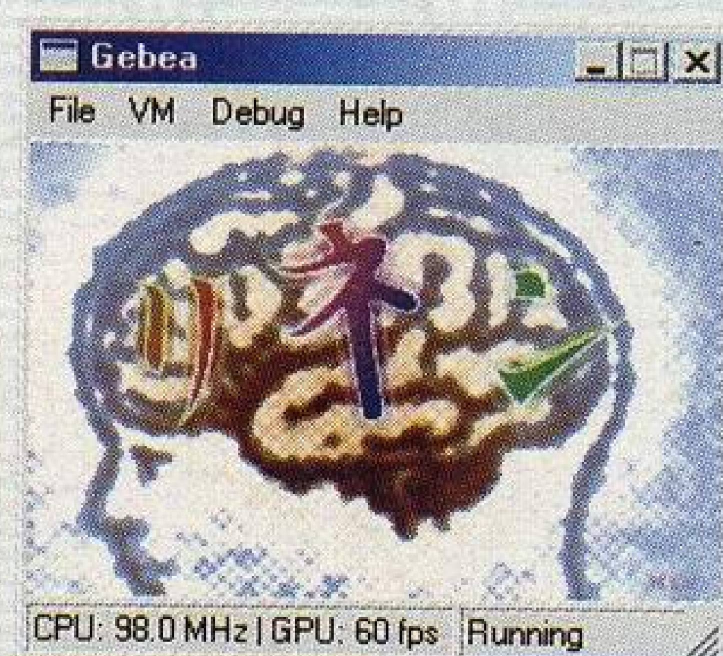
GPU：加入了模式1和2（仅限文本BG）。所有的4个BG现在能够在模式0里被支持。BG是根据优先权来排列的，但是OBJ却总是被拖到最后。

GPU：为文本BG加入了卷轴。目前只能在256-彩色模式下运作（寒）。

GPU：修正了在模式5里的扫描线着色错误。

GPU：在配置对话窗里加入了一个2x缩放比例选项。

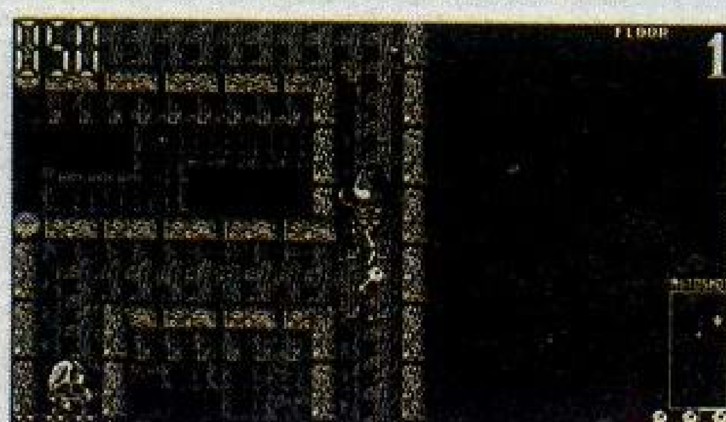


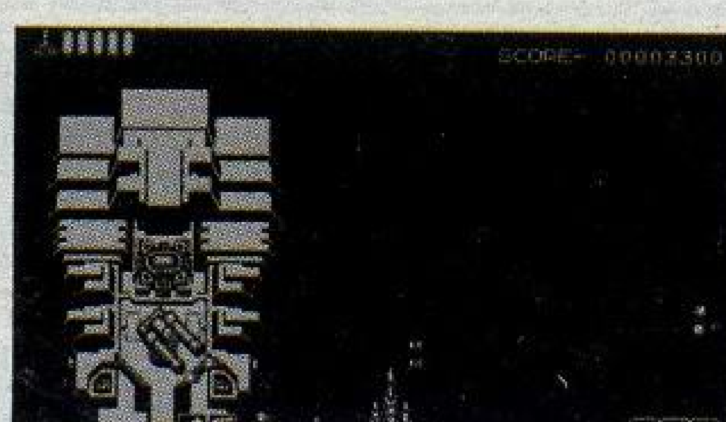


任天堂立体掌机Virtual Boy模拟器Red Dragon v0.38

提起Virtual Boy，恐怕没有几个读者对它有足够的了解吧，这是一个设计理念相当前卫的立体掌机，由“横井军平”设计，也就是WS之父、手柄十字方向键设计者，不过游戏设计理念实在太超前了，而且机器本身也有携带不方便等问题，所以在市场上惨败，其对应游戏包括《马里奥Clash》、《马里奥网球》、《瓦里奥世界》、《3D俄罗斯方块》等。没想到这个机器竟然也会有模拟器，它的名字是Red Dragon v0.38版，以前在汉化情报资源站的DS家看到了VB的ROM，当时就觉得很可笑，这机种有ROM又怎么样？你哪来模拟器玩呢？现在这个模拟器发布了，不过下载后发现在xp中只要一运行模拟器就会退出了，不知道是不是不支持XP，另外用WINDOWS 2003的朋友也反映运行不能。









GB/GBC模拟器 KiGB 1.69

KiGB是一个好用的GB/GBC模拟器，它支持在Windows、Linux、MSDOS这几种操作系统中运行，我个人比较喜欢它胜过TGB。呵呵，因为这个模拟器也有MAC版哟！新版本更新如下：

支持了Barcode Boy,Battle Space这个游戏现在能玩了；

在选项菜单下的GB打印机选项现在被Eternal Devices（外置设备）所取代；





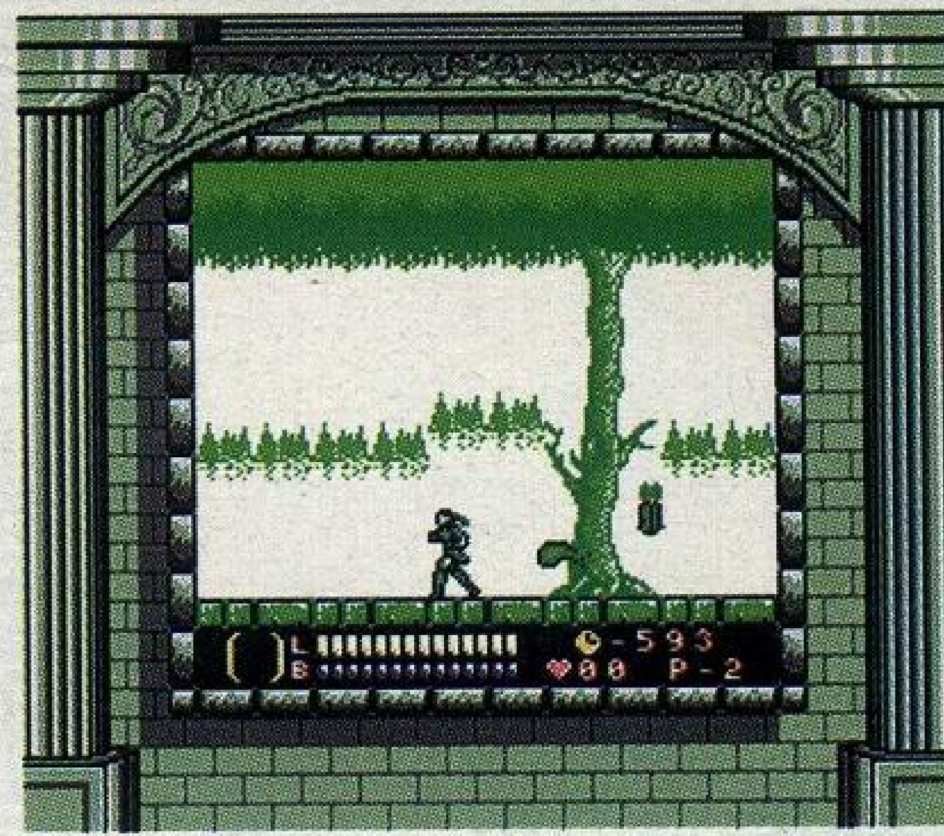
昆明来新GBA卡的时间好慢，FLNAL FANTASY Ⅰ+Ⅱ的中文版何时出现?赵洋，13，男，650051，云南省昆明市交三知伍家庄1号1单元，兴趣PLAY，GBA，SP，SLEEPANDNALCHTV　雪人：目前世面上已经有一种所谓的中文版了，但是据说并不是完全汉化版！

当开启声音录制后信息"请等待……"停留在荧幕上的错误被修正；

声音录制开启后部分频道无法改变的错误被修正；

储存真实时间钟表数据的文件名长度太小也被修正。





这个版本是开发者Ricky Liu庆祝KiGB的两周年纪念日放出的，有趣的是。这个老外用了一段中文写出这个更新。原话如下："为庆祝今天是KiGB的二周年日，放出一个可模拟Barcode Boy的新版本。除此之外，大家可在兼容页里找到那四个模拟器，看看你是否正在使用中，如是，赶快转用吧！"

继续免费——No$GBA 2.0a发布

No$GBA以前在普通玩家群中一直是默默无闻，自从网上发布了能够联机的免费版No$GBA后，它一下红了起来，这次发布的2.0a版仍然是免费的，当然，对于一般玩家来说它的更新没什么用，不过对于程序调试员来说，这可是相当实用的哦！

施珂昱发布《哈利波特与密室》汉化补丁



施珂昱前辈是汉化GBA游戏的先行者，2002年发布的《恶魔城 月轮》汉化版使许多人踏入了汉化之门，而《月轮》作为当时仅有的汉化游戏也让D商大赚一把。施大侠前不久发布《星域毁灭者2173》后，在中秋来临之际又给广大玩家献上一款《哈利波特与密室》的汉化补丁，大好人啊！

据施大侠称他计划汉化GBA上哈利波特系列的已发布的三款游戏，为什么最先发布《哈利波特与密室》呢？原因很简单，因为哈利波特与密室的破解比较容易，所以他先完成了。不过读者们看清楚了，另外两个的破解现在也基本完成了，不过由于缺少翻译，所以进度稍微慢了点，施珂昱现在正在征集翻译中，要求是熟悉英文或日文、哈利波特迷、拥有人民文学出版社的中译本，有兴趣的朋友可以和他联系，希望在大家的帮助下，其他两部作品能够早日和大家见面。不过网上有玩家反映，在使用EZ2 256M卡带烧这个游戏时会出现"进入游戏后停留在主菜单界面时，除了'主菜单'以外所有的字都没有显示，但是可以上下移动进行选择"的问题，希望施大侠能够修正这个BUG。



CGP小组发布《鬼眼狂刀》汉化版

CGP自从重生过后新作不断，《鬼眼狂刀》即是其中之一，这款游戏画面靓丽，人设托漫画的福相当酷，动作也十分流畅，《鬼眼狂刀》FANS不可不玩，而动作游戏爱好者也要上手把玩一下才行哦。以下是汉化信息：

破解：不知云
翻译：近藤勇
美工：蜚语门，旅光翔
特别感谢：胖胖爱飞翔，Holeon

不知云：一年一度的国庆节到了。在这里CGP献上鬼眼狂刀的汉化版，祝大家玩得开心。还有想看鬼眼破解的朋友可以看看落木孤叶写的破解日记，应该对ASM学习有帮助。

蜚语门：这个游戏也特别送给我的几个好朋友：风之舞鹤，赤明旭，心灵的冬天……珍惜生命，远离网络。





近藤：这个游戏是在逆转2翻译的空隙抽空做的，很多地方不大成熟，请大家见谅。同时，也把这个ROM献给我半年前去世的母亲，没有她的支持，我是无法这样学习日语的。最后祝大家国庆金秋快乐。

《侦探学院Q》1－3章汉化版发布




9月28日中秋节CGP小组发布了《侦探学院Q》1－3章汉化版，这个版本和上期我们介绍的相比就是对第三章进行了汉化，这次发布的是日文版补丁，打之前需要先打前两章的汉化补丁，另外汉化者说："由于问答有一定的随机性，所以干脆都翻译了，不容易啊。里面涉及天文地理历史政治生物化学，我用google搜来搜去地翻译啊！但有些题目还是翻不好，没办法。有兴趣的可以提前玩第3章的问答(虽然别的是乱码)"。nailgo赶在中秋之日发布，特别祝大家中秋快乐，云云在这里也给大家道一声迟来的祝福哦。

《逆转裁判》第四章汉化版发布

《逆转裁判》系列是目前网上较红的汉化游戏，有许多小组和汉化者都参与它的汉化工程，其中以逆转A.C.E站和CGP小组的最为出名。日前逆转A.C.E发布了逆转第四章，宣告逆转一的汉化告一段落，以下是汉化小组的原话：

"历经4、5个月的努力拼搏，在今日，逆转裁判一终于可以说是画上一个圆满的句号了！本游戏只附带有逆转裁判第四章，可能有很多人要问为什么吧。这是出于对前辈jpgmfan的尊敬，之前汉化组成员也考虑过把第四章同1－3章整合在一起，但因为前三章是jpgmfan前辈独立制作的，在没有得到他的同意之前，我们不能随意的就将前四章同第四章整合在一起。在第四章发布的同时，我们也在积极的联系jpgmfan前辈，希望能得到他的同意。如果前辈能同意的话，届时我们将会发布逆转裁判完全汉化版，所以这一点希望大家都能理解。





逆转第四章的在八月底可以说基本完成，但为了更高的质量和效果，小组又精心的进行了3次测试，目前的版本可以说是非常精简的，容量方面也尽量的缩减了大小。目前比较大的瑕疵可能有以下几个方面：1、部分错字，人名等；2、对话框字体，这个是因为开学的缘故所以暂时没有时间制作，以后会补完的。游戏方面已经测试完毕，没有任何的bug了，打好补丁的文件中内附第四章的存档，玩家可以直接玩到第四章。在此，也感谢一直支持我们，鼓励我们的朋友，逆转ace将会给你们带来更多的精彩汉化游戏，请时刻激励我们吧！"

汉化人员名单：
破解人员：MaxVampire82
翻译人员：LuckyPaPa，MadMouse
汉化美工：晨
文本润色：无齿的情兽，晨，小韩
游戏测试：筷子，汐海未来
http://www.nzace.com

《逆转裁判2》第四章单独汉化版发布

前面介绍的逆转一是逆转A.C.E网站进行汉化的，下面则介绍一个由网友进行汉化的逆转二第四章汉化版，这个汉化补丁发布在EZ论坛上，可以说悄无声息地就出来了（就像以前的jpgmfan前辈一样），而且汉化素质不错，感谢汉化者啊，以下是汉化信息：

补丁制作名单：
翻译：杀千刀的　破解：eastred
跑龙套：biggod731

一些说明：如果您对此补丁的完成度有所不满，请尽量54。如果您对此补丁觉得满意，请膜拜"杀千刀的"同志。汉化程度应该说有99%以上吧，可能有的地方漏掉了几句，请见谅。不过经过几遍测试，应该说流畅的完成游戏是没问题了。

本人（eastred）并不擅长润色和美工，但是还是尽力做到本人能完成的最好程度。有极少不影

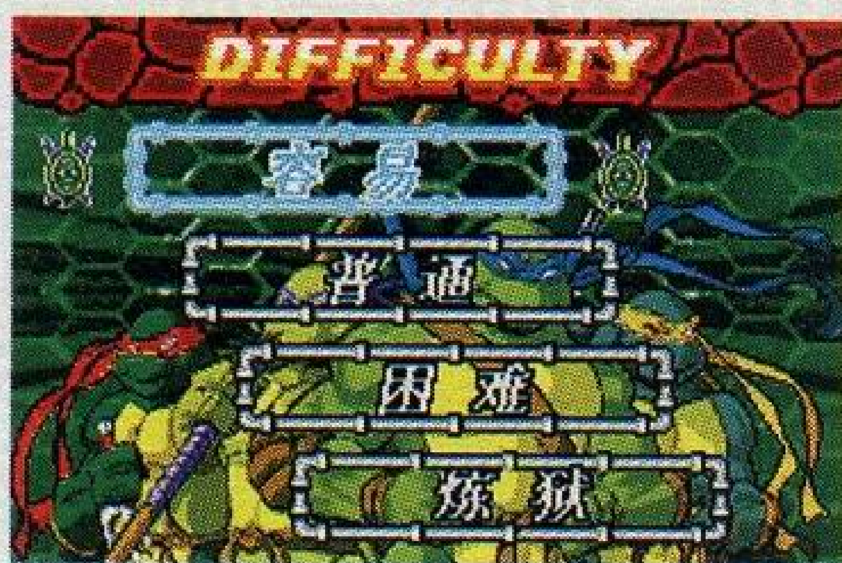
响游戏进程的图片因为实在不能保证修改后的素质，所以没有修改，在润色的一些语句上面，可能有些朋友会感觉到用词不当，这是本人水平原因，在这里先向大家致歉（云云：谦虚啊，顶礼膜拜……）。

补丁使用注意事项：将补丁打在原日版《逆转裁判2》上，并将压缩包内存档名改为和游戏Rom一样，再使用模拟器游戏载入游戏，使用开始新游戏，选择第4章进行游戏，前3章为乱码无法正常进行游戏。

联系方式：本人（eastred）因为工作繁忙，基本上网的时间都不多，单位最近实行QQ管制，所以只能用E－mail了：dongfang20022002@yahoo.com.cn，不过不能保证回复。

PS：文本翻译多采取直译，所以有些地方可能不太符合中文习惯，如果阁下的中文文采出众，且有相当多的空余时间，不妨和eastred联系，让这个游戏更加精彩。

《忍者神龟》汉化版发布



截稿前收到消息，《忍者神龟》被汉化，汉化者是"叶子汉化堂"，看了汉化声明，我被吓了一跳，因为里面有一个……呵呵，大家还是看看汉化声明吧：

zario："在下比较懒，历时近2个月，勉强把TMNT汉化完成，期间得到了自称云云的（云云：郁闷，这个人是谁呢？呵呵）大力帮助，在此感谢。正像开头所说，人懒，片头LOGO，什么说明的懒得写（估计你也不愿见到吧）但是汉化还是辛苦的，特此下文：

翻译：秋の苗、ZZ.PLUS、妙妙晕了、从不游泳的鱼、星月千舞、承诺

文饰：Genius、秋の苗、从不游泳的鱼

破解：云云（Special thanks）、秋の苗

美工：秋の苗

Special thanks：云云、落木孤叶以及所有帮助过的GBA FANS"

天使汉化组发布《游戏王8》汉化测试版

这个游戏算是比较老的游戏了，编号是0908，小组成员Crystal称这个版本汉化到拿到所有天神之卡的剧情，但是专有名词没有翻译，如果哪位朋友有中文卡名以及游戏卡说明希望能联系一下。当然了，普通玩家他们并不推荐玩此类游戏，这应该是给FANS玩的。

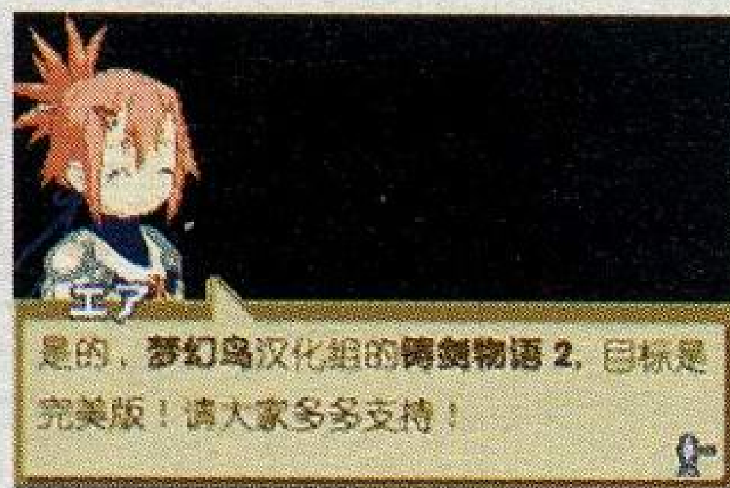




梦幻鸟汉化小组宣布正式汉化《铸剑物语2》

上个月月底梦幻鸟汉化小组宣布正式汉化《铸剑物语2》，这个游戏算是近期的大作，如果能够汉化的话就是锦上添花。以下是汉化者原话：





"如果有会破解的请联系QQ100600466，人员已经分工，我们是15号成立的，经过18日晚8点中的开会讨论汉化铸剑2。现在在破解方面人手不够，就一个人破解，时间太慢了。为了尽快让大家玩上测试版本，有会点破解的朋友请第一时间联系我。我们尽快放出测试版本提供给各位玩家。"

《机战og》发布修正补丁



你是机战FANS吗？如果回答"是"的话，就千万不要错过星组汉化的这款OG了，和以前机战A、机战R相比完全不是一个档次，如果你玩了之前的汉化版再来试试这个，保证你会满意的，这个补丁是1.2版，主要修正了错别字和14、16话的死机问题、41话对话错乱问题。

破解：YJW

翻译：西XX、赤化地球

哎，现在工作了，时间越来越紧了，但每当晚上下班时，才能享受那短短的3个小时，老天哪！能不能一天变48小时啊，谢谢，以后我会多烧2柱香的！张柯，20，男，435006，湖北省黄石市铁山建设一咱23-13号，兴趣：所有平台的游戏，看书（看游戏方面的）

LAMER恶意捣乱 CGP中止开发《黄金太阳2》

9月下旬，有人在CGP论坛发了这种帖子：“惊喜：黄金的太阳2已被cgpteam完全汉化，我们正在与另一销售商谈论，想以高价的形式卖给他们。值得一提的是，我们以后汉化的任何游戏，都再也不提供网上免费下载了。会以高价的形式卖给盗版卡制作商。这也是出于小组的决定。”

明眼人一看就知道这是D商或者LAMER在捣乱，然而CGP立即表态：“CGP从成立开始一直就是站在反D的立场，而且我们以后永远也不可能和D商合作，哪怕我们因为经济原因再次关闭。”

此外，相关负责人也提到了黄金太阳2的汉化，并称CGP早已破解了这个游戏，不过由于前几天在GBGBA的论坛看到有个ESOFT的小组声称将在3个月内汉化完成此游戏，而且因为CGP目前手上任务多翻译人员却少而又少，所以决定暂时“中止”此游戏的汉化。对于此事云云只有深表遗憾，其实CGP汉化的黄金太阳1素质是公认得高，虽然没有汉化完全，但人家是义务汉化，我们不可能要求他们太多。



熊组宣布国庆发布《火影忍者：木叶战记》汉化版



熊组一向是被誉为务实的汉化小组，主要是因为他们汉化态度踏实，屡屡给玩家带来惊喜，日前熊组老大“暗黑破坏熊”在论坛中贴出了《火影忍者：木叶战记》的汉化版截图，并称该汉化版将在国庆期间发布，此外，还有一款神秘作品也要在国庆期间发布哦，敬请大家期待。:)

梦幻鸟汉化小组发布《最终幻想1+2》汉化测试版

截稿前得到最新的消息，梦幻鸟汉化小组发布了《最终幻想1+2》汉化测试版，这是继D商汉化《最终幻想1+2》之后汉化小组首次发布该作品汉化版，从图片上看汉化效果相当好，敲下这些文字俺马上就烧到卡里去玩，哈哈。

还是看看汉化者的声明吧：

KDS：由于梦幻鸟刚成立不久，所以有很多不足的地方，而且小组成员都是新人，所以技术不像其他小组一样强大，可是我们会在漫长的汉化过程中增强我们的技术．希望大家支持！

说明：

①因为我FDS只是初学者，所以技术不怎么样，菜单是英文名称+拼音解说的，剧情繁体中文。因为这个游戏的菜单显示不了汉字，就像英文游戏一样，所以很少汉化小组去汉化英文游戏。

②虽然菜单如此，可是却通俗易懂，而且武器、装备等都显示了其属性效果，一目了然。

③这款游戏是我以前在FC上最喜欢的游戏之一，当时日文版本我已经如痴如醉，所以决定汉化了，我相信不少人也像我一样吧，虽然不能完全汉化，但至少剧情是全中文。



④此版本只汉化了FF1，剧情10%，菜单85%提供测试版本，有什么意见请联系我，我的QQ：241413454。



⑤关于菜单如有不明之处请到第1座城的旅馆查看说明。

《纯情房东俏房客》汉化测试版

盼星星盼月亮终于盼来了这个——《纯情房东俏房客》汉化测试版，不容易啊！想来这个游戏拥有许多的FANS吧，当初在GBA上面发布后是不是感动得痛哭流涕呢？不过估计大多数人就是玩了不过几分钟的游戏就失望得痛哭流涕呢？全日文的估计没几人能看懂，云云也是其中一员，在饱受蝌蚪文摧残之后，终于等到CGP汉化小组zephyr发布了《纯情房东俏房客》的汉化测试版，虽然这只是一个测试版，大概汉化了三分之一左右吧，但是ROM破解上基本没什么问题了，所以用不了太久汉化者就可以做完了。





掌机迷陪我走过了我最快乐的时光，希望他能够茁壮成长，再步新高。
徐洁，21，女，213164，江苏省常州大学城江苏工业学院信息031，兴趣：玩GBA，看书


HELP!
极上攻略

寂静岭

这是梦境吗？我不知道。眼前闪过的一个个人影似乎想告诉我什么，但我最终只能感觉到虚幻。从这虚幻中，我仿佛看到了两个奇怪的单词——「SILENT HILL」。「寂静岭」，那又代表了什么呢？也许，只有到那里才能看到这虚幻背后的真实吧？这样想着，我似乎又陷入了虚幻之中！

文/ Robin　编/雪人



KONAMI	AVG	64M
2000年12月	4800日元	1人用

哈里·梅森篇

接上期

古董屋

终于找到了古董屋，只是奇怪古董屋的卷帘门半开着。

里面是一条通往地下的台阶，走到尽头有一扇门挡在了我的面前，那个叫达里娅的女人丢给我的钥匙就是用来开这道门的吧。

与希比尔再会

内部的房间真窄，而且好像被小偷"光临"过似的乱七八糟。这里能有什么我想要的东西？我感到十分茫然……

在我仔细的搜索之下，终于有所发现——书柜后面墙壁居然露出个大洞。就在我对这大洞好奇的时候，突然感觉到身后有动静。

"谁？"

"哈里！"

这个人叫出了我的名字！等等，她的声音我好像听过。



"希比尔！？"

站在我面前的果然是应该去请求支援的希比尔。

"你没事太好了，真后悔把你一个人丢在那儿。情况比想象的还糟，我都快疯了。"

"你怎么在这儿，没出这个城镇吗？"

"看到你走进了这家店我才跟上来的。已经出不了这个城镇了……通往外面的道路全被破坏了，车也动不了，电话还是无法使用。"

"看到莎丽了吗？"

"倒是看到了一个女孩儿……"

听到她这么说，我心脏的鼓动一下变快了。

"是莎丽吗？"

"雾太浓只看到了一个身影，想追但没追上，无法确定那就是你女儿。"

"怎么这样！？在哪里看到的？"

"在巴克曼大街湖边看到的……但冷静一点。我又觉得不太可能，那孩子去的方向没有路，可她还是走向深处消失了。"

"你说什么？"

"……踩着空气走过去的。"

希比尔说完后，我俩沉默了好一会儿……

"你那边又如何？"

"啊……碰到了一个奇怪的女人，她叫达里娅 吉莱斯皮。你认识吗？"

"达里娅 吉莱斯皮？不认识，怎么了？"

"她说城镇已经被黑暗侵蚀了……你知道这意味着什么吗？"

"黑暗侵蚀城镇？一定是迷幻药，在观光客中随处可见。不知是如何流传过来的，相当麻烦的问题……我们怎么调查也得不出个结果。"

迷幻药？希比尔的回答让我觉得有些跑题了。

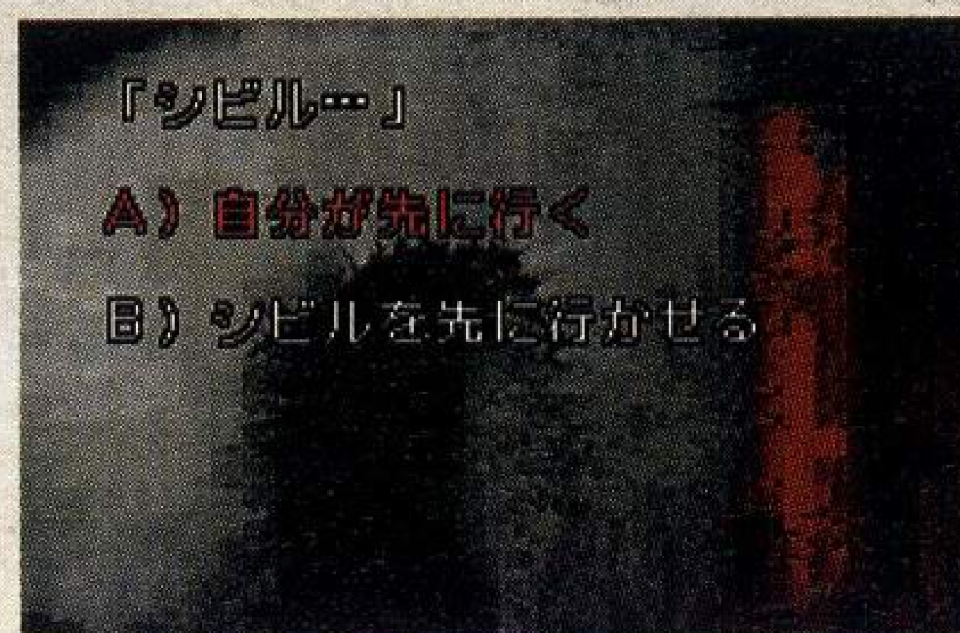
"迷幻药与此事有关系吗？"

"我也不清楚，说城镇被黑暗侵蚀也想不出其它可以联想到的事了。"

希比尔喘了一口气，显得有些焦躁，把视线转移到刚才她走过的墙壁处，墙壁上有一个大洞。

"这是？"

"刚发现的。里面也许有什么线索，我进去看看。"



（选择A）说完我就想走进去，希比尔却阻止了我。

"慢着，不知里面会有什么危险，先让我进去看看吧。"

希比尔皱了一下眉头，准备

要进去。

“不，还是让我来吧！”

在我的坚持下，希比尔留了下来，她嘱咐我一定小心，遇到危险赶紧回来。

我答应后，探头望进洞口里，只能看到黑漆漆的一片，虽然直觉告诉我里面存在着危险，但还是硬着头皮走进去。走进去之前，我回头望向希比尔。

“希比尔。”

“什么事？”

“你……知道吗?存在着另一个世界,简直像噩梦一样……”

“什么？”

“我也说不清楚，不能清楚地回忆起来，记忆似乎要沉寂在遥远的黑暗中了……本来遇到了一位叫丽莎的护士，虽然能看到她，却感觉不到她的实感，怎么回想也只是个模糊的影子，总觉得像是幻觉……”

“是吗？”希比尔无奈地摇了摇头。

“好,算了,别当回事……”

“哈里,我想你是太累了。”

“我想也是。”

不过我想若那些怪物真是因为累而产生了幻觉也好，莎丽就不会遇到危险，平安地回到我身边吧……可我现在感觉不到一丝疲劳，要是真的累了就先倒地睡一觉，希望在睡眠中暂时忘掉现在的苦闷。留下希比尔，我一人踏进了这洞口通路的内部，摸黑前进……回头望去已经见不到希比尔的身影，而希比尔也应该看不到我了吧。

古董屋深处

黑暗中不知走了多远，终于看到了出口的光亮。然而跑进来后,发现只是一间昏暗的小屋，设有一座燃烧出刺鼻气体的祭坛。这就是达里娅所谓的“教会”吗？我调查了一下四周，墙壁上装饰有战斧，没有其它特别的东西了。我考虑了一会儿，决定返回去。就在此时，从祭坛散放出了耀眼的光芒，响起了像擦着一根巨大火柴的声响，好似要开始什么仪式一样，祭坛上燃起了一根火柱，感觉到一股热浪向我袭来。就在我惊讶的时候，因热气使头脑朦胧了起来，意识渐渐模糊失去了自我。随后感到混凝土地板不断在摇晃，随着冰冷的地板吸收着热气，我的意识也被吸到了远方……

另一个教会

“……哈里，没事吧？哈里?醒醒……”我听到了丽莎的声音……这里是……医院？



“做了可怕的噩梦吧，你的脸色不太好……不要紧吧？别担心，只是噩梦而已。”

“丽莎……你知道一个叫达里娅 吉莱斯皮的女人吗？”我醒来后马上询问。

“唉，那个吉莱斯皮大婶在街上算是很有名，她很少出现在别人面前，详细的情况我也不太清楚，只听说她女儿因为一场火灾而丧生。”

“她说过城镇被黑暗侵蚀这种话，究竟是什么意思？你有印象吗？”

“城镇被黑暗……是吗？这个城镇在成为观光地之前，只是人们寻求安静生活的好住所。那些人中有些信仰着独特、奇妙的东西，是超能力……还是魔术……街上的年轻人突然失踪，他们说是被大地之神召唤走了，类似的事件经常发生。街上的人都感到很不安，但也没有办法,倒是又有不少人移居进来，不过街上已经死气沉沉了。大地的信仰……这是以前最后的话题吧……因为我听说想要重建城镇的教团成员一个个因事故而死……可能与你所说的没什么关系吧？抱歉……”

丽莎说出的“抱歉”余音一直缠绕在我脑中,我突然觉得好困,不知不觉睡过去了……我感觉好像又趴在了古董屋的地板上。

刚才的又是梦吗？还是又失去了意识？难以想象，一切似乎只是发生在我的脑中。

从开车出了事故，到如今躺在医院的床上……或者应是古董屋的地板上似睡非睡意识不请……其间发生的事情哪一件才是真实的……

希比尔说莎丽往湖的方向去了，但并没有道路穿越湖呀……难道有隐藏的通路？应该去问问丽莎……我能做的事情毕竟有限,但一定要找到莎丽。

我的头脑清醒后，发觉自己果然身在古董屋，待在这里也没用，我打开门飞奔到了街上。

镇中心

变为邪恶的里世界的街道，好像钟表的秒针每走动一下，街上的危险就增加一分。为了再见到丽莎，想先去医院看看，但通往医院的路全被封锁了，没办法只好先转进曾经应该很繁华的商业街，向镇中心走去。

如我所料,怪物游荡在街上,它们发出恐怖的叫声,随时会向我袭来,而我也已经习惯了。地面裂成了网状,建筑物也成了废墟,好像这里已被废弃了几百年。

走进中心商场的大厅，迎面就能看到一面大屏幕，我在一层转了转，没注意到什么特别的东西，就想走上自动扶梯去二楼。



上语文课看PG被教师发现没收，因为看不懂还给我，数学课接着看，被发现没收，看不懂还我，政治课又看，被发现没收，没了，因为老师的儿子有GBA（失算）。李晟，18，男，243000，安徽省马鞍山市安工大附中高在6班，兴趣：游戏，睡觉，逃课

极上攻略
寂静岭

突然，大厅的屏幕上放了光，天呐，画面中映出的是被绑住的莎丽！

“爸爸……救我……”莎丽痛苦地呼唤着我。

“莎丽！”

我急忙从上升的自动扶梯上跑下，紧盯映着莎丽的屏幕，想看清楚她被困在哪里。可没想到屏幕中莎丽的身影马上随着音响的噪音消失了，却取而代之映出了奇怪的徽章……那与我在小学校中庭看到的很相似……

莎丽呢？我狠狠地捶屏幕，真想把莎丽直接从屏幕里救出来，我太着急以至去想不可能的事了。不过我肯定莎丽是被什么人掳走了，再不快点救她……我不敢再想象下去，与其胡思乱想不如赶快做点什么吧。

二层探索

よし…。
A）2階を探索する
B）1階を探索する

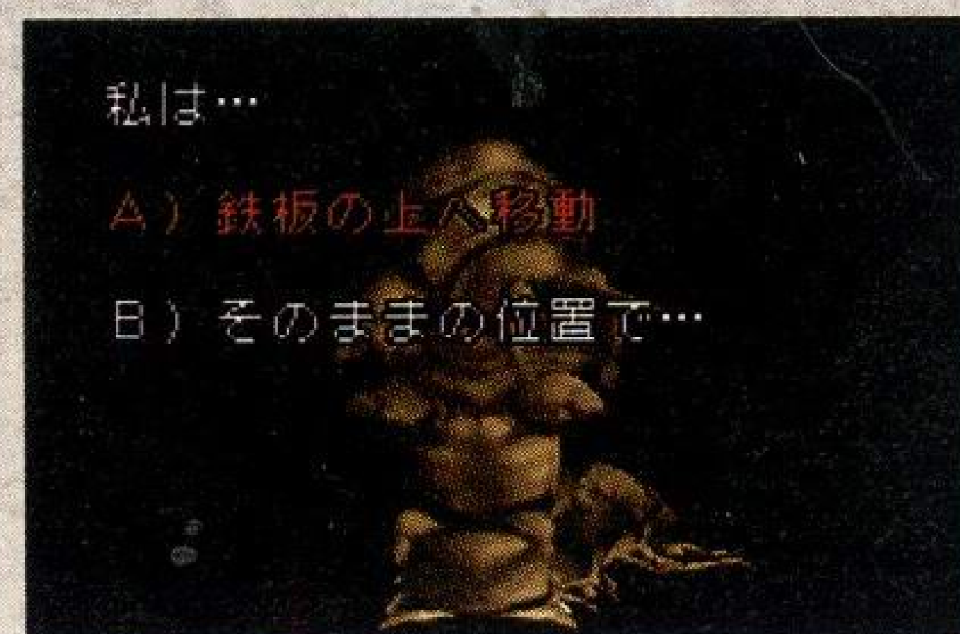
（选择A）这里的环境比一层还恶心，根本就不是人待的地方。我突然听到了好像是液体流动的声音，不知是从哪里发出的。究竟是什么东西？我只是好奇便顺着声音传来的方向走了过去……就在我确认已找到声音源头的瞬间，我脚下踩的地板一下被什么东西拱了起来，连喊出声儿的时间都没有就掉了下去。不可思议的是：掉落下层的我竟没有受伤!原来下层房间的地面堆起了沙子,所以没有摔伤我。

狰狞凶猛的青虫

我把脚边的来复枪捡了起来，总觉得危险会再次降临。果然，地面开始震动，厌恶感传至全身……一条长长的物体从地下钻了出来，我也终于看到了之前顶碎自己脚下地板的东西——体长约五米的巨大青虫!从其呲出尖牙的嘴中,滴出一看就知道含有毒素的绿色液体。这该死的巨虫，趁我愣神的工夫喷吐出了绿色的液体。我还是慢了半拍,没全躲过去,腕部沾到了一小块儿,疼痛感立刻传遍全身。毒液触到的肉体很快变红,皮肤好像被溶解了。



（选择A）肉体上的疼痛麻痹了我内心的恐惧，再不反击会更危险的，我这样想便举起来复枪对巨虫连射数发子弹。很幸运,这怪物并不是刀枪不入，它也知道疼，挨了几枪后把巨大的身躯缩回到地底去了。我在这时又看到不远处广场的中央落有一堆铁板，觉得在那上面不会被巨虫攻击到，（选择A）于是我当



机立断跑了过去。爬到铁板上，我把注意力放在四周的地面，不知它会从哪个位置再钻出



来，（选择A）我赌它会从身后袭来，绷紧了身上每一根神经，就等它的头钻出地面的那一刻……果然背后有了动静，我毫不犹豫回身就是一枪，正好击中巨虫的头部，它头部的甲壳被轰碎，流出了恶心的液体，这回它是受了重创，二度钻回地底，但我不甘心，又毫无意义地朝它在地面留下的洞里连放了数枪。

回到医院

击退了巨虫，我继续赶往医院，路上我发觉整条街就好像是巨大生物的内脏，彷徨于迷宫化的有机体内部的滋味可真不好受。

不管怎么样，终于回到了医院。我打开诊察室的门，丽莎果然在这里等我。

“哈里！”一脸疲劳困倦样子的她突然像一个天真的孩子一样跑过来抱住我。

“你没事，太好了。”

“太好了，你总算回来了，我一个人害怕极了。”

“啊，之前一直心里不安，终于松了口气。”

我轻轻地抱了丽莎一下,立刻松开,望着她的双眼问起话来。

“丽莎，如何才能到湖那边去呢？”

“湖？通过巴克曼大街不就行了。”

“那里没路可通。”我想起了希比尔的话。

“那就没有别的路了。”

“什么？不会吧？”

“至于别的方法……”丽莎用手拖起下巴闭眼想了想，突然想起了什么睁开眼睛。

“等等！好像有路。”

“在哪儿？”

“我小时候上的学校旁有个供水设施，现在已经无法使用了……但在那里有检修用的地下入口，听说是连到湖那边的。”

“真的？能连到湖那里？”

“也不是绝对，我没进去过，那里四处都有栅栏，一般是进不去的。”

“既然得到了希望值得一

原以为《掌》改成半月刊后质量会滑水，没想到还是这么好，每一个栏目都那么好，因为已经初三了，所以可能不会常玩掌机，但若"NPS或PSP"出现，我肯定要第一时间购入。沈伊琳，14，女，116000，辽宁省大连市沙河口区师大2附中初三2班，兴趣：游戏电影

试。”我斩钉截铁道。

丽莎听后，几乎要哭了出来，又紧抱住了我。

“哈里，不要去！别丢下我不管，我害怕一个人……”



（选择A）在这空无一人的医院房间内，不知何时会有怪物破门而入，她一个弱女子留在这里确实太危险了。还是带她一起去吧。

“你也跟我一起去吧？反正哪里也不安全，虽然不能绝对保证你不受到伤害，但我会尽力保护你的。”

“不行……我不能离开这里。哈里，求求你别离开，我好害怕，好冷。”

不能离开？这是为什么？我有些困惑。但看来她有不能离开这里的苦衷，我要是留下来陪她莎丽可怎么办呢？虽然也舍不得丽莎，可莎丽的安危更重要，那是我女儿呀！

“对不起，你先在这里等一会儿，我找到女儿后一定回来接你。”这句话对丽莎来说是残酷了些，但没有办法，我必须先救出女儿。

“哈里……”

我硬起心肠不管丽莎多么痛苦地呼唤，咬着牙飞奔出了医院。

供水塔

找到了小学校旁的供水设施，还真有地下水道，我太高兴了，这样就能去湖那边寻找莎丽了。我刚跑了几步，发觉头上空有什么东西在活动，抬头一看是一只身上长着巨大翅膀的生物在空中盘旋，但因为太暗也看不清楚，我不想招惹它，便继续前进。

我踏上铁板台阶，爬到一座建筑楼上，发现倒霉的自己还是被那怪物盯上了——是一只巨型飞蛾！莫非，在镇中心被我击退的青虫进化成飞蛾追上来找我报仇？这个畜生！它在空中飞舞着，不断从口中喷射出毒液射向我，我只顾躲闪，不想快被逼到角落里了。



（选择B）我急忙逃向供水塔，以其为盾保护自己，而那飞蛾见我躲在塔后便飞了过来。好机会，冷静点，趁机给它致命一击！



（选择A）我算好时间差从塔后跃出，瞄准了它充满毒液的腹部就是一枪，命中！飞蛾受了致命一击，拼命扇了几下翅膀,最后还是力尽掉落入两座建筑物的夹缝间，其惨叫声在街上回响好久。我的噩梦还得继续……

台球俱乐部

通过小学校旁供水设施的下水道，我来到了寂静岭中人气最高的湖畔观光地。但现在除了我一个人也没有，这里四周都被黑暗笼罩着，举步为艰。我有些累了，看到路旁有一家台球俱乐部，就想进去休息休息，可刚靠近屋门就听见里面有声响,好像有活人！打开门后我看到了考夫曼医生，他正被怪物追杀，也没注意到我进来，只顾逃避。我立即开枪击倒了怪物，考夫曼一看是我救了他便抬头望着天花板松了口气。

“没受伤吧？”我问。

他无力地站起，拍了拍裤腿，抬起头望向我。

“总算还好，不过刚才以为自己死定了呢。怎么样？找到出镇的办法了吗？”

“还没有，你那边如何？”

“也没有，但现在放弃还太早，情况不会一直糟下去的，军方的救助队该快来了，我们一定能获救。”他攥紧了拳头望向窗外。

“真那样就好了。”我说。

“我得快走了，现在不是闲聊的时候。”

他正了正衣领，向屋门走去。我看着他蹒跚的背影，想起了一些问题。



（选择B）“考夫曼……”我叫住了他并拿出阿莱莎的照片给他看，“你认识这孩子吗？”

他看到照片后浑身一震，脸上立刻浮现出惊悚的表情，呆立原地。

“你……到底是什么人？”被他这么问我一脸茫然，他为何如此害怕？之后我还未反应过来，考夫曼已经转身奔向屋外了。麦克 考夫曼，他一定掌握着什么秘密。他不会与莎丽的失踪有关吧？或者知道城镇变成这样的原因？想到此处我赶紧追了上去。

游览街

他很熟悉这里的地形，在漆黑的路上一路小跑，幸好风声很大掩盖住了我的脚步声,他没注

意到我在追他。我努力不让他的背影消失在我的视线中，对其紧追不放，直到他跑进一栋楼内。他进入的应该是旅馆，但不是从正门而是从工作人员专用的楼门进入的，我跟了进去倒要看看考夫曼想干什么。

楼内布满了灰尘，充满了恶臭。我找进了汽车库，发现油壶、喷雾器、轮胎整齐地摆放在铁架上，好像刚被人收拾过。奇怪，这里也没考夫曼的踪影，他还能去哪儿？我应该追得很紧呀。在我走过一辆摩托车旁时停下了脚步，摩托车的油箱部分有些异样，那里散发出奇怪的光，光的颜色我居然辨别不出来。光是从油箱内发出的，里面究竟有什么？打开油箱一看，里面藏有一只装有小红瓶的黑袋，我刚要伸手去掏，就听见有人大喊一声



“把那东西给我！”是考夫曼！我反而被他盯上了？他脸上的表情真可怕，握着双拳浑身发抖，好像愤怒地想杀了我一样。

“究竟怎么了？”

“与你没关系！你有闲工夫跟踪我，难道想出逃出的办法了？”

“没有……”

“那就别在这儿磨蹭了！你也不想死吧？把东西给我快去找逃出去的路！”

这我当然知道，可必须先找到我女儿啊！反正这小瓶与找我女儿也没什么关系，索性就给他吧 。“不想死的话就别干多余的事！”考夫曼留下这句话后离开了。我想他一定与迷幻药的买卖有很大关系，那小瓶里应该是禁药，不过这与我都没什么关系。没必要在这里浪费时间了，赶紧去别处吧。

湖边小船

找到地图翻开看了看，我决定先到观光地的第一处场所——湖边去一趟。沿途又看到不少怪物，但它们阻止不了我前进的脚步，只是它们的样子让我觉得想吐。莎丽,你究竟在哪里?现在要能让我确实知道你还活着的话，对我来说就是个不小的安慰。穿过一座桥，我注意到旁边停泊着几艘小船，抱着渺茫的希望走了过去。船内部果然有人！



“希比尔！”

“哈里！”

我们俩同时叫出了对方的名字。

“你是如何到这儿的？”

“通过下水道，之前那里的门是你开的吗？”

“啊，是的……你平安无事就好，我好担心你会出事。”

“这应该是我的台词。那时你人是怎么消失的？算了，估计连你自己都不知道……这个城镇究竟怎么了？”

从我到现在的亲身经历来看，倒是得出了一个结论，我面向希比尔说了出来。

“也许我说的你很难理解，但我不是开玩笑,这个城镇……确实被侵蚀了，被另一个世界……应该说是谁的噩梦形成的另一个世界……这种侵蚀不断扩散，好像一切都会被黑暗所笼罩。我觉得已经明白那个女人所说的话了。”

“哈里？你的话确实很难懂……”

“我也不是全都清楚，更向你解释不明白，只能把我的感觉说出来。”

“那街上的人都哪里去了?”

“这我就不知道了，可以确定的是莎丽在那里。”

“哪里？”

“造出黑暗的那个人的手中，莎丽在等我去救她。”

听我说到这里，希比尔露出不信任的笑容盯着我，似乎担心我脑子出了问题。

“哈里，也许你受到过多的刺激，还是先休息一下吧。”

这位女警嫌我说的过于荒诞吧，我也找不出更好的解释了，可她误会我胡说八道使我有些难受。

“希比尔，我……”

刚想继续解释，船舱门被打开，有人走了进来。



“恶魔就要觉醒了！它的翅膀已经开始张开。”

“达里娅 吉莱斯皮！”

“如我所说的一样吧！我一直在注视着，这里的一切……那恶魔潜入了地中等待着转生，而此刻终于到来，它的野心就要实现了。剩下还有两个，与城镇、火之深渊连结的萨玛爱尔徽章……将其完成的时候一切都结束了。无论昼夜，黑暗都会主宰一切，殉教者的业火将大家都烧死！”

“那该怎么办？莎丽、我们都没救了吗？”

“其实很简单，只要阻止恶魔复活就没事了……那个少女阿莱莎就是恶魔。她若是转生到你女儿身体里就来不及了！一定要在这之前阻止……尽全力阻止……”

“可她们在哪儿？”

“了望湖面的灯塔和游乐园

突然发现雪人是众多玩家恶搞的对象，是不是雪人的形象太适合恶搞了呢？HOHOHO！！！丁佳，24，女，201803，上海市嘉定区华江路121弄3号202室，兴趣：打打游戏，听听音乐，看看漫画，压压马路 雪人：人长得帅也是一种罪啊！ 丁佳：@_@！

中心，你们快去吧！”

“哈里……尽管我还是不太明白，但有机会救你女儿，必须得去。我去游乐园，你去灯塔吧。”



（选择A）“好，太谢谢你了。”

希比尔紧握手枪跑出船舱，身影消失在黑暗中后，达里娅又对我说。

“你必须用那个。”

“什么？”

“弗拉洛斯……用它才能对付恶魔。”

弗拉洛斯？等等……我从口袋里找了出来，是那个正四面体形状的物体。可希比尔没有这东西怎么办呢？我想追上去和她一起行动，但一起找又会花更多的时间……希比儿，我只有相信你能靠自己的力量摆脱险境了。

灯塔

肩负重大使命的我来到了灯塔，进入内部爬上螺旋台阶到达顶端。没想到天花板与地板浮现出巨大的徽章纹样。萨玛爱尔徽章，达里娅是这么叫它的。城镇就是被这徽章慢慢侵蚀的，必须在其全部完成前阻止。阿莱莎！她果然在这里，站在徽章内，冷冷地盯着我，从她的眼神中我看到了一丝悲伤。我刚想说话，她却背向我像掉下灯塔一样消失了！



（选择B）“阿莱莎！等等！我有话问你！”此刻喊她为时已晚。

我在阿莱莎消失的地方四下寻找，根本找不到半点影子。寒风阵阵吹过，我却头冒冷汗……这时，我好像看到了什么……虽然大雾很浓，但不远处的白光依稀可见。那处的空间似乎被扭曲了，我觉得阿莱莎好像在那儿。



（选择A）我犹豫了片刻，还是决定赶过去看看。我踏进扭曲的空间，感觉身体直发飘……这里好像是个黑洞要把我吞进去一样。我听见了哭泣声，顺着哭声的来源我找到了坐在地上哭泣的阿莱莎。她两手捂着脸，不知发觉没发觉我正在靠近她。突然，四周燃起了一片火海……望着以火海为背景阿莱莎哭叫着的情景，我可以确定——这里是阿莱莎病魔的精神世界。7年前那场火灾，将城镇一角烧尽的烈火，如今在我眼前重现了！

“阿莱莎！”我摇着她的肩膀，想把她从噩梦中唤醒。而在她抬起头将脸面向我的瞬间，我的心脏几乎停止了跳动！莎丽！这少女不就是我一直苦苦找寻的女儿吗？她怎么长这么大了……我像个死人一样呆站在原地，几乎感觉不到自己的存在……清醒过来时，发现自己还站在灯台上，莎丽也不见了……梦？还是幻觉？突然，我想到了希比尔……她不知怎么样了……我觉得现在最想见的人就是她。

返回小船

我又回到了小船那里，心想希比尔可能也返回了，抱着一丝希望走进了船舱……希比尔不在……她还在游乐园吗？可千万别出什么事……不要乱想，还是赶紧去游乐园找她吧。

游乐园

通过下水道，我到达游乐园，这里也被异化了，各种娱乐设施像发了疯一样不停运转。很奇怪，只有旋转木马不动。我把注意力放在了旋转木马四周，一直找寻着希比尔的身影……她没找到莎丽就会返回小船，能顺利通向这里的只有下水道了，我与她不应该走岔呀……

“咦？这是什么？”

我无意中触摸到了浓绿色的液体，液体还有余温，地上又留有一长片，这好像是什么东西移动后留下的痕迹。我顺着绿色痕迹找了下去……



谢天谢地！终于看到了希比尔的身影。“希比尔……”我大声呼唤她。她正坐在一张轮椅上，好像听不到我的声音，没回应我，我离她并不远呀？我绕到她面前，她缓缓站了起来……这位之前英姿飒爽的女警怎么了？站在我面前的她一点生气也没有。我又叫了她一声，她却给了我一个吓人的回答——举起手枪向我射击！

“希比尔！是我，哈里！”

子弹擦过我的肩膀，击中了我身后的木马。……她又逼向了我。她的双瞳已不像是人类的，



希望凌小路更加努力，虽然已是当妈的人了，但我依然爱游戏，希望《掌》不断努力。
王鹏越，26，女，067001，河北省承德市承德输送机集团热处理车间，兴趣：游戏，上网，音乐，漫画

眼球是充满邪恶的赤红色。还是晚了一步，她被侵蚀了，可能是被阿莱莎控制住了，四周看不到阿莱莎的人影，我想希比尔已经成了阿莱莎的分身了……就在这紧急时刻，我的身体好像也被什么人操纵地一样，手不由自主地伸进衣袋，掏出从医院带出的装有红色液体的小瓶，捏着它在希比尔面前左右轻轻摇晃。我不知自己怎么会做出这些举动，但这对希比尔好像有效果了。她的脸上露出了恐惧之色，身体越颤越厉害，缓慢地向我靠近，仔细一看希比尔的脸，她居然流下了眼泪！不知是自己的意志还是被别人操纵，我愣了一会儿后立即拧开瓶盖，将里面的液体一滴不剩地泼到她身上……这回效果更为显著，希比尔痛苦地倒了下去，她身后升起了一缕白烟，从其后背爬出了一只如人的内脏器官般的生物，我看到后毫不犹豫地踩碎了它。



“希比尔!振作点儿！”我不断摇晃她的身体，终于把她摇醒了。她睁开双眼，看到她双瞳是充满美丽的蔚蓝色，我松了口气。

“……哈里？我……这是怎么了……”

“别说话,我给你处理伤口。”

希比尔安心地一笑，再度闭上了眼睛。伤口处理完后，我慢慢地把希比尔搀扶起来。

“哈里……你的女儿为何会被带走，究竟怎么回事？”

“我也不知道……只是，莎丽不是我亲生的。这件事我还没告诉莎丽……可能她现在已经知道了吧。她还是婴儿时，我是在高速公路旁捡到的她，她的身世我完全不知道……我们没有孩子,妻子的病情不断恶化，当然无法生育，正巧捡到了莎丽，就拿她当亲生女儿抚养……也许莎丽知道这寂静岭怎么回事。”

“你要怎么办呢？”

“莎丽还是我的女儿……一定得救她……”

我闭上了一会儿眼睛，睁开后阿莱莎出现在我们面前，我却并没有吃惊……这异化的城镇就是她的杰作，她当然能来去自如。我放下希比尔，向这恶魔说起话来。

“果然出现了……你就别再逃了,你究竟是什么人,有什么企图,非要毁了世界不可吗?现在只求你一件事,把莎丽还给我！”

我刚说完，阿莱莎将右手指向天空，之后挥下发出了一股冲击波，把我吹飞了差不多三十米远。好厉害！这就是恶魔的力量吗？她刚才手下留情没对我痛下杀手，身为人类的我决不是她的对手。她身体中放出刺眼的白光，我都无法靠近她。不过我还记得，自己身上有东西能对抗她，立刻把那正四面体——弗拉洛斯掏了出来。

そのとき私のポケットから
閃光が放たれる。
それは正四面体の物体、
フラウロス。
それぞれの三角形の先端から
直線的に光が溢れ、

弗拉洛斯终于显现出威力了,浮上空中绽放出更耀眼的光线，把阿莱莎身上的光削弱，并贯穿了她的身体。阿莱莎就像刚才的我一样被吹飞老远。“不管怎么样，阿莱莎，把女儿还给我……”我无力地说出这句话。阿莱莎虽没有回答,有一个人的话声和其脚步声一同传了过来。“终于找到你了，阿莱莎。”

“达里娅　吉莱斯皮！”我仔细一看，确实是她。

“喂，这样就能见到莎丽了吧？她在哪里？”

达里娅也不理我，只是眼珠向下瞪着阿莱莎发出奸笑声。

“阿莱莎……你的恶作剧就到此为止了。”

“妈妈……”

妈妈？阿莱莎叫达里娅妈妈?开……开玩笑吧?

“什么？这是怎么回事？”

“以前我把你当作小孩子，所以疏忽大意了，让你从我们的束缚中逃了出去。几年过去了，你已经长这么大，妈妈都快认不出了。我一直没能抓到你，但很遗憾，你想让这男人救你所以露出了马脚被我逮到了吧。”

“喂，你在说什么？”我的喊叫声响彻天空。

“阿莱莎……我可爱的女儿……来吧，你还有未完成的事。”

“不要！别靠近我！”

“你这坏孩子，我已经准备好了，快跟我回去。”

说完，这对母子就在一阵白光过后消失了。

“等等，别走！莎丽……她在那儿？把女儿还给我……还给我……”

丽莎的末日

丽莎？她出现在了我的面前,不，应该说是我被魔法一下送回了医院……

“哈里……我和你谈过几次话,隐隐约约想起了很多事情……可现在脑子里乱极了。”

“丽莎……”

“我去过医院地下，因为害怕不敢再去……确实如你所说有一个奇怪的房间。现在那里没什么特别的……但我觉得以前也去过那里，那里有我重要的记忆，究竟是什么？我为什么这么难受?哈里，救救我……我好害怕，受不了了，受不了了！”

看着她可怜的样子，我心里很过意不去，一定是之前我弃她

我是一名GIRL，喜欢上GBA不到一年的时间。对它还不是很了解，正在努力当中。积极学习有关于它的一切，希望以后能在任天堂工作。
凌霜，18，女，530001，广西医学院，260号信箱03药学班1109宿舍，兴趣：GBA，GBA，GBA，全是它！Q：305458393

而去，她独自在医院里受了什么刺激。

“不要紧，这只是你过于害怕才胡思乱想，过一会儿就没事了。”

“不是这样,你不会明白的。”

“对不起，丽莎……”

“我明白了，其实大家都已经死了，只有我还活着，没道理只有我例外，我应该也和大家一样……死了才对呀？”

“丽莎？”

“哈里，再次求你，别离开我……你会保护我的，对吧？”



（选择B）“丽莎……放心吧，我会尽力保护你的。”

丽莎露出满意的笑容，她情不自禁地靠过来想抱住我。看到她高兴的样子，我也就伸开双臂准备迎接她美丽的身体。我俩还没抱到一起，丽莎突然浑身一震，害怕地退回了墙角。

“丽莎？你怎么了？”

丽莎靠墙弯着腰，很痛苦的样子，当她抬起头来时，我发现一注鲜血从她头顶上流淌下来，她受伤了吗？

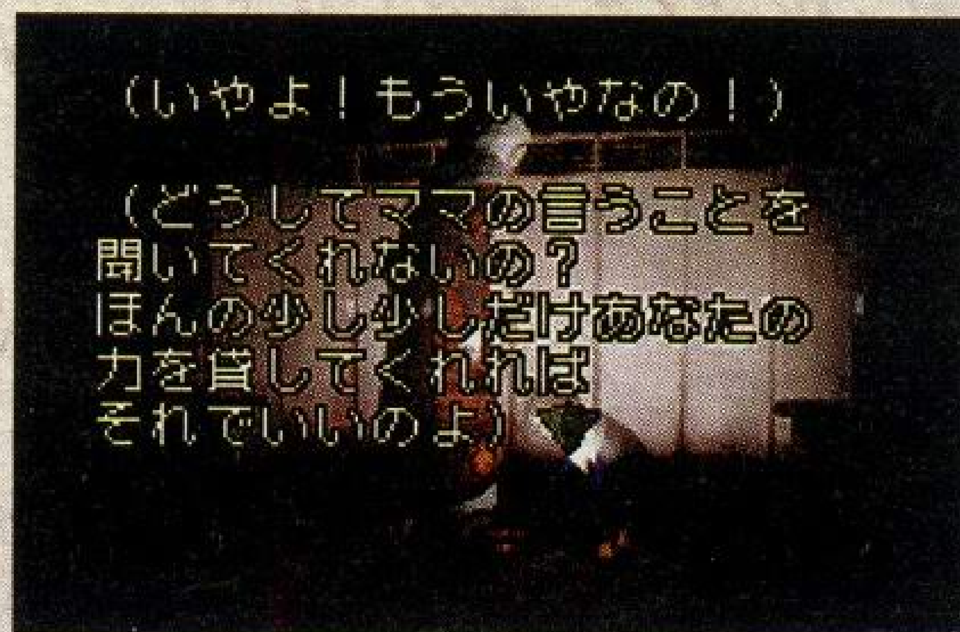
“救我……”她努力把手伸向我，说话声几乎让人听不见了。丽莎艰难地撑起身子，想过来再次抱住我，我却看到鲜血又从她的眼、耳、口、鼻中不断涌出！最后好像她全身的血液都从身体的每一处毛孔中渗露出来,惨不忍睹！就算这样，她还能挪动身体向我靠近，正常人流这么多血就该死了呀！莫非她已变成了怪物？丽莎变成了这副样子，我说什么也是不敢抱她了，我的本能让自己的身体逃出了房间，锁上并紧紧背靠房门，丽莎在房间里不断地捶着门，痛苦地嘶喊着。我真的很想哭，但脑子里混乱之极，又哭不出来，呆立原地过了不知多长时间，丽莎的捶门声、嘶喊声消失了……

“那个患者的主治医生又换人了，真奇怪……房间里有数不清的虫子，紧关上门和窗户它们还是能进来，嗡嗡的声音好像在嘲笑我……她伤成那样还能活着,不可思议……水龙头里流出脏东西，关也关不上，我恶心地想吐，却吐不出来……我想向院长辞职，这所医院我实在待不下去了，可是……救命，谁来救我……”不知是从哪里，丽莎的声音传入了我的脑中，她在叙说着什么……

不明

我回过神儿来后，发现自己又不在医院了，也没什么好惊讶的，这种事我该习惯了。现在所处的地方是一座大屋里，我以前并没来过，这里的怪物倒真不少，找起路来真是凶险异常。我找到了一扇奇怪的门，正想打开它……“嗵！”突然墙壁和地板全都碎了，我摔了下去，失去了意识……

疼，身体好疼，不过这证明我还活着！睁开眼后发现自己躺在小学校的地板上……又换地方了，真是哭笑不得，老这么受罪还不如死了痛快！等等，我好象听见有人在说话。在那儿！我没看错吧？那是身体已透明化如幽灵般的达里娅和小时侯阿莱莎的身影。



“讨厌，不要这样！”

“为什么不听妈妈的话？我只想借用一下你的力量。”

“不！我不愿意！”

“这可是为了大家的幸福啊……也为了你自己！”

“比起用这种力量，我和妈妈在一起平静的生活不是更幸福吗？请你明白……”

“是呀……是妈妈我搞错了，我为什么没能早点儿发觉，根本没必要等那么长时间……复活力量的秘密就在母胎里，我自己就能办到呀！”

“妈妈？”

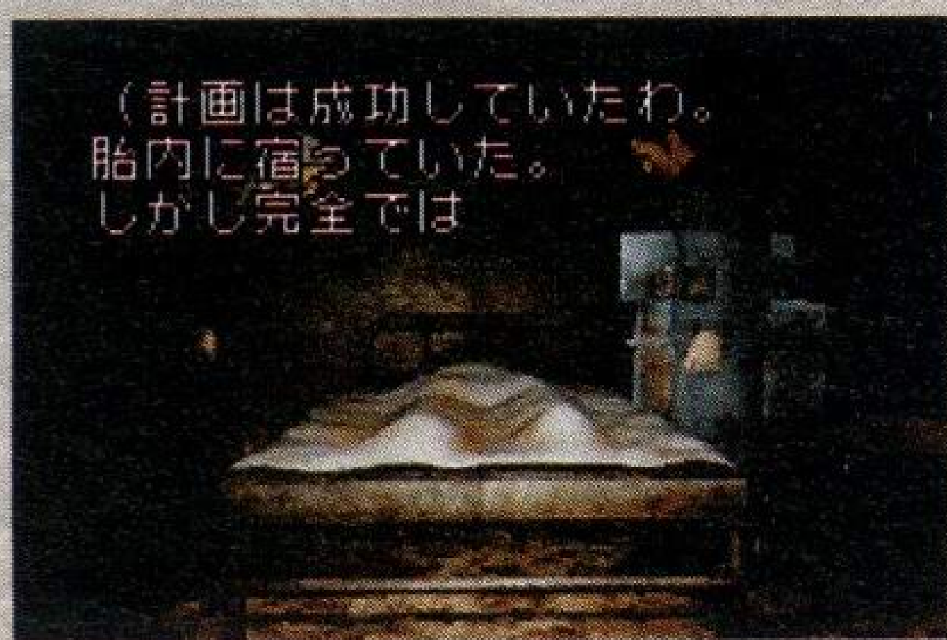
两个人的身影消失了，就好像什么都没有发生过一样，教室内异常安静。我觉得身体好些了,就站了起来,走向门口。我刚把手伸向门把手,门却自己打开了,门外是一片黑暗的空间。气流突然急速流动，要将我吸过去……又来了！

一睁眼又是在医院的房间内……哈，嘿嘿，我应该猜一下下回会被弄去哪儿……我躺的床前有电视和录像机，我也不想再瞎转悠了，先看看这异化世界里的录像带有什么内容吧。我打开机器，伴随着噪音影像逐渐清晰了，画面里的竟然是双手叠在一起顶着脑门弯坐着的丽莎！“为什么？一直持续着高热状态……醒不过来……注射点滴……还是一息尚存。全身皮肤都烧坏了！裹多少次绷带都会脱落下来，究竟怎么回事！为什么那孩子仍活着？我……已经受不了了……我被迫发誓不对任何人讲，但……我觉得自己在劫难逃……”听完电视中的丽莎自言自语后，我大概明白了一件事，丽莎口中的“那孩子”就是阿莱莎。而我觉得丽莎可能在7年前就被杀了……我觉得胸口堵得荒，为了发泄出来把放着电视的桌子掀翻了。可恶！可恶！见鬼！这该死的地方！突然我觉得头脑发晕，又想带我去哪儿？我双手抱头努力不让自己的意识模糊，但这是徒劳的！

只觉一阵白光过后，睁眼又看到了一幅奇妙的情景。有一

东写（埋头写回函卡），西读（边看边读）《PG》，南涕（上期没看边栏，555……涌哭流涕），北盖（敢弄皱我的《PG》我盖）
薛文光，17，男，350300，福建省福清市城镇郊场路4号楼A座603，兴趣：看《PG》、玩游戏

张病床，左边站着达里娅，右边站着考夫曼，四周还有其他医生，他们都在注视着躺在病床上的人。



“计划成功了，但没有完全移植到她体内，失去了一半的灵魂，这样种子就不会觉醒，另一半灵魂被封印在了意识深处。”

“这么说就白干了?不会吧!”

“当然不会，这只算是她的拼死抵抗，我们有的是办法把另一半灵魂给拽出来。”

“但以这种状态……还是谨慎行事的好。你打算如何寻找灵魂的碎片？”

“用咒法，让这孩子受到痛苦，应该能逼出来。”

“很费时间吧……”

眼前的幻影消失了，我注意到自己是在好像曾经来过的房间里。床、桌子、椅子，各种摆设都那么眼熟。而看到桌上的阿莱莎的照片让我确认自己曾经来过这里。阿莱莎。是她创造了这个异世界，是她操纵了希比尔，是她差点儿杀了我。但她也是个不幸的少女，被冷血的亲生母亲和一伙没人性的医生当作实验品，不断地遭受着折磨，这种事谁能承受得住。这里就是她原来被囚禁的房间，充满了咒怨的气息，可以想象当初她受了多少苦。我的视线又开始模糊，眼前的桌、椅、床都消失了，幻化成另一个房间。



这里应该是一个小孩儿的房间，彩笔与画纸散乱一地，不过我注意到了一样东西——颜色各异的蝴蝶标本，它们之中的一只散发着微光。我在下面的一只标本底下找到了一把钥匙，场景一转我的面前又出现了一道门，不用犹豫了——使钥匙开门吧。

降临

是阿莱莎一直指引着我吧？我到达了异世界的最深部。这里的地面像一张大铁丝网，踩上去的感觉极不踏实。空气中充满了邪恶的气息,我感觉这股邪气是前所未有的强烈。虽然这个空间只有网状的地面与无尽的黑暗,但我觉得有一股力量在拉着我走,拉我去空间的中心部,在那里我想就能得到所有问题的答案了吧？

真没想到，与我失散的希比尔已经先到了这里，她都顾不上向我打招呼，紧握手枪把目标死死锁定在两个人身上，那就是达里娅和阿莱莎。“我知道你能作出迈德拉顿的徽章还真吃了一惊呢。不过你做什么都没有用了，我所期待的灵魂就要回归了。这都全靠了那个男人，真要衷心感谢他。让他失望的是他女儿是注定要消失的了。”达里娅说这话摆明了是在嘲笑我，愤怒的我真想冲过去揍她一顿。

“达里娅你胡说什么！”希比尔也看不下去了，扣动扳机向那两人射出了子弹。但是子弹却在快要命中达里娅的一瞬间，被一堵看不见的障壁弹开了，达里娅只是轻蔑地笑了一声。“怎么会……”希比尔还没来得及惊讶，达里娅就已经用法术反击了，只见一道弧光飞过，希比尔被击飞老远。

达里娅只顾得意了，似乎还没注意到我的存在，我决定趁机偷袭。但我想错了，已然得到神力的她怎么会注意不到我的存在呢。在我快要靠她很近时，达里娅不慌不忙转头面向我。

“你也来了。”

“莎丽到底怎么了？”

“她回到本来的身体里去了，你不是已经见到她很多次了吗？”

“什么？”

“还不明白吗？就是我身旁的少女。”

身旁?达里娅所指的是阿莱莎?

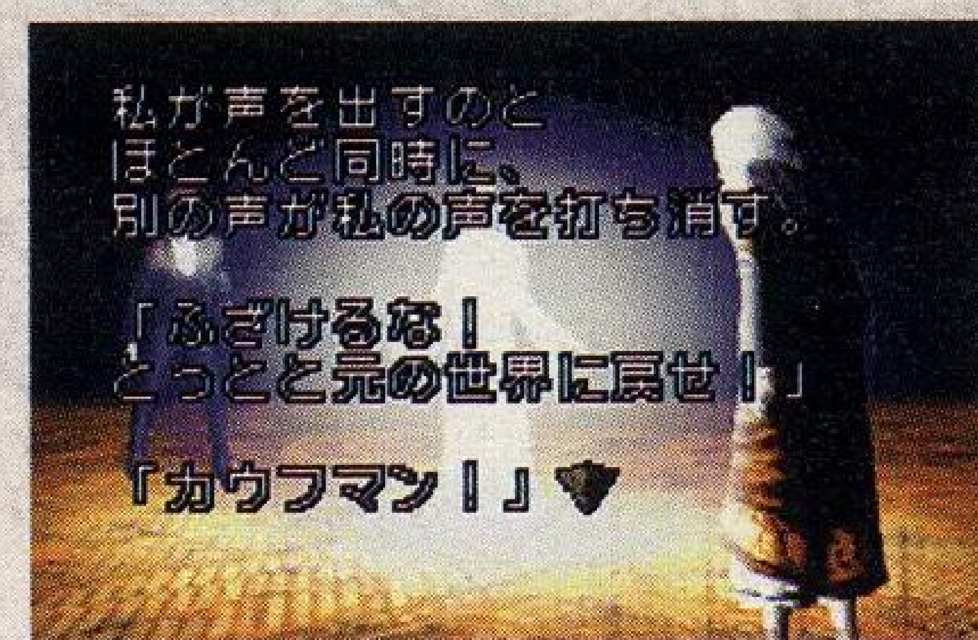
“怎么可能……”

“信不信就随你了。”

“为什么?为什么要这么做?”

“7年的时间，我可等了7年呀！那是比死还痛苦的等待。为了等待阿莱莎觉醒，我一直做着噩梦……总算没白等，我所期盼的时刻就要到了。一切都会被解放……一切痛苦都会消失……我们的悲愿……实现之日。我们会洗净一切罪孽,到真的乐园去,我拯救了女儿,拯救了一切!”

我刚想骂她是疯子,另一个骂她的声音却先响了起来,“你这疯婆娘别闹了！快让我回原来的世界！”



“考夫曼！”举枪站在那里的正是麦克 考夫曼。

“谁会期望这种事？你只是在利用我！我不会让你们两个怪物得逞的！”

“你的任务早已完成了，无能的你现在想干什么？”考夫曼无视她的嘲讽，笑着从口袋中掏出个东西。“你还是装的那么伟大，可你看到这个后会怎么样呢？”考夫曼掏出来的是在车库从我手中强要回去

为什么玩掌机迷的女生那么少啊？我想找人讨论都找不着啊！安贤婷，21，女，215000，苏州大学本部84号信箱，兴趣：掌机、动漫、音乐
飞月：相信今后的女掌机迷一定会越来越多的，也希望你能在边角栏里找到志同道合的女玩家。

的小瓶。

"阿古拉奥佛迪斯！我应该把它毁了才对呀！"

"我特意留了一瓶，就是为了这种时刻当王牌用呀！"

"千万不要！！"

考夫曼用力将小瓶掷向了阿莱莎，真奇怪法术高强的达里娅一脸绝望却无力阻止，瓶里装的应是圣水一类的东西吧。作为最终武器的小瓶准确命中阿莱莎的身体上，红色的液体留出来,染红了阿莱莎的衣服。接下来会发生什么呢？我想只有达里娅最清楚。



不可思议的现象出现了,阿莱莎的背部钻出了一只巨大的生命体，就像成虫破壳而出一样。是只恶魔！它长着牛一样的头部，绿色的肉体，伸展着翅膀离开母体阿莱莎飞向空中,发出邪恶的鸣叫声，俯视着我们。"天呐！这是什么？"真是吓到我了。

"怎么回事……不应该这样啊……"看来事情发生得并不像考夫曼预想的那样。

"觉醒了！终于觉醒了！谁也无法阻止了！哈哈哈哈哈哈哈哈……"达里娅好像发了疯一般又怒又笑，这是一种形容不出的情感吧！

"莎丽！"我又一次呼出女儿的名字。

"没用的！那个女孩儿已经不存在了。神呀！请您降临伸出尊手拯救我们吧！"

我在这达里娅所谓的"神"的身上好像看到了莎丽的幻影。

"谢谢你,爸爸。永别了……"

"莎丽……这不是真的……我无法接受……"

莎丽的幻影背着我越走越远……

"别走，莎丽！"

我一直在寂静岭寻找的女儿最后还是消失在黑暗的深处了。"哐"地一声巨响,把我的意识震了回来,原来是"神"发出了一道闪电！这道闪电击中的目标是达里娅，在一瞬间达里娅的身体就变成了漆黑的焦炭，考夫曼则找了个角落躲了起来。要我和"神"战斗吗?反正已经失去最宝贵的女儿了,就和他拼了吧!我巧妙地回避"神"打下的落雷,不断把泄愤的子弹射向这个高高在上的家伙。可对于"神"来讲,这种反击确实没什么用。我有些累了，又想起了莎丽的笑脸,想起了当初是她要求我带她到寂静岭度假的，莎丽果真早已明白自己的命运了吗？莎丽，我比谁都要爱你，没有一点儿虚假。莎丽你也不希望这所谓的"神"毁了世界吧，神也好魔也好，既然夺去了我的女儿又想毁灭世界，我必须消灭你。我怀着无比坚定的信念射出了最后一发子弹,没想到真的贯穿了"神"的身体。他败给了我的意志吗?还是考夫曼扔出的小瓶起了效果？不管是因为什么，"神"的身体裂成了无数碎片，溶解在了黑暗之中……

空间开始震动起来，伴随着恐怖的音响发生了次元扭曲，我好像看到了寂静岭崩溃的情景。



逃出

火焰在四周燃烧了起来，阿莱莎仍趴伏在空间的中央，没有想逃出去的意思。她的身体放出白光，一个新的生命从她的腹部诞生出来，阿莱莎要把这新生的婴儿递给我，并给我指出了逃出的方向。我接过了婴儿，心想这算是阿莱莎对我失去女儿的一个补偿吧。考夫曼这时钻了出来想往阿莱莎指的方向逃，没想到却被一个人从背后抱住了，是魔化的丽莎!她居然追到了这里。考夫曼被样子吓人的丽莎缠住害怕地大喊救命,丽莎朝这个衣冠禽兽的医生的颈部一口咬了下去……火越烧越旺,我不想救考夫曼,但也已经没有时间救阿莱莎了。我抱着婴儿叫醒希比尔一起想逃向安全场所，可是四周的火焰太过猛烈，我们得先寻找一个突破口。

突然，上面落下的火球砸向了希比尔。"危险！"眼看来不及躲开了，火球却停在了双手抱头的希比尔的头顶上！时间停止了？不，是燃烧的火焰和掉落的瓦砾、火球静止了！阿莱莎使出最后的力量救了我们,但她也快支撑不下去了,用眼神示意我赶紧离开。明白了,我不会浪费你最后的努力的。虽然这婴儿不是莎丽，但我有义务抚养她。终于安全逃了出来,背后发生了大爆炸，前面看到了出口的希望之光……



我们在寂静岭的噩梦结束了，然而这段回忆将是我心中永远的痛……

哈里·梅森篇（完）

在下最近在想：如果有一天能和自己的父母聊一些掌机或着游戏的事情，那一定会很幸福。
王柳汀，17，男，150090，哈尔滨市南岗区淮河路365号中植方洲苑30栋6单元602室，兴趣：玩GBA、PC、GCME、游泳、看动漫

火焰纹章 圣魔之光石

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石



NINTENDO	S・RPG	128M
2004.10.07	4800日元	1人用

文/掌机圣域：爆流顽驮无
编/雪人

古时候，有一个存在着魔物的マギ・ヴァル大陆。人们利用五个封魔的圣石获得了和平。随着时间的流逝，大陆分成了几个国家，而自古世代流传的圣石，成为了各个国家的守护石。拥有圣石的国家中国力最大的グラド帝国，在皇帝的命令下，开始对大陆发动全面侵略。与グラド帝国邻接的ルネス王国首遭侵犯。面对这突如其来的攻击，重要的关卡一个个的沦陷了。在战乱时恰好离开的王子エフラム也失去了消息。グラド帝国乘势进攻，最后到达了王都。ルネス王国陷落。王城陷落之际，国王命令公主エイリーク逃往同盟国フレリア王国，自己则留在王城做最后的抵抗。エイリーク带着以骑士ゼト为首的数名随从向フレリア王国逃去……



流程攻略



（注：敌人的增援并不是固定的，一般会因我方的行动而有所变化，因此本攻略并未对此作具体描述；隐藏人物的说得请见人物加入列表）

敌物品获得技巧——本作中打败敌人仍然可以获得物品，亦或者是从敌人身上盗取物品，其中是有一些技巧的。用光标指着敌人按R键可以查看敌人身上的物品，其中闪绿光的是干掉敌人后会自动掉落的物品，而其他的除了武器以外都是要靠偷盗才能得到的物品。这样开战前查看一下就可大致决定是否派盗贼/强盗出战，不过要注意敌增援身上也有可能有物品的。对于敌物品的自动掉落虽看似固定，但其中也有技巧。有的敌人带有两件武器，若其中之一闪绿光的话则要注意一下。干掉这样的敌人，掉落的武器不一定是你当初查看时闪绿光那个，而是你干掉他那次战斗中他未使用的武器(注意，是'未使用')。比如男主角9章的BOSS（见下图）拿有てつのおの和キラーアクス两件武器，若想要キラーアクス，那就只能在他使用てつのおの时干掉他，具体方法大家自己琢磨吧。





▲赤の宝玉需要盗取





▲谁都会想要キラーアクス吧

序章 ルネス陷落

本关目的：击败BOSS。
加入人物：エイリーク、ゼト。
攻略要点：1、ゼト已是高级职业圣骑士，尽量不要攻击敌人，将经验值留给女主角。2、女主角刚开始虽只有一把レイピア，不过尽可放心使用，在9章时还可获得一把。3、若敌人只剩下BOSS一人时，他会主动攻击。



▲序章的任务便是歼灭追兵

1章 脱出行

本关目的：城门制压。
加入人物：ギリアム、フランツ。
战利品：过关——5000G。
攻略要点：1、此时可让フランツ将てつの剑给女主角使用。2、フランツ跟女主角和ゼト分别有对话。



▲父子对话

2章 守るべきもの

本关目的：敌全灭。
加入人物：モルダ、ヴァネッサ、ロス、ガルシア。
特殊建筑物：村庄×3、武器屋、砦。
战利品：村庄--赤の宝玉、とっこうやく、せいすい；敌人--きずぐすり。
攻略要点：1、本关有武器屋了，记得进去买些武器。2、两个NPC用天马骑士救过来后再说得比较安全；首先应救ロス，以免他被敌人干掉，而ガルシア还能坚持几个回合。3、BOSS开始移动后会去破坏左下角的村庄，需抓紧时间访问。


▲首先要救出较弱的ロス

3章 ボルゴ山顶の山贼

本关目的：王座制压。
加入人物：ネイミ、コーマ。
战利品：宝箱——てやり、てつの剑、てつのやり、ておの；敌人——门钥匙、宝箱钥匙、せいすい(盗得，山贼)、どくけし(盗得，佣兵)。
攻略要点：1、在破坏墙壁的同时可用弓手等间接攻击角色将墙对面的敌人干掉。2、虽然等コーマ将宝箱中的道具盗得后再说得道具不会减少，但是为免他被敌人干掉，应尽快将其说得，他会在第二回合左边出现。3、要小心敌人的盗贼偷东西。4、本关开始有支援对话。



▲ネイミ与コーマ有支援对话

4章 异形の者たち

本关目的：敌全灭。
加入人物：アスレイ、ルーテ。
特殊建筑物：村庄×2。
战利品：村庄--てつのおの。
攻略要点：1、本关开始有魔物出现，小心眼球怪的魔法，比较强劲。2、用光魔法攻击魔物十分有效，刚加入的修道士多参与战斗。3、访问左下角的村庄可破坏枯木做桥通过，不过用天马骑士则更方便。



▲本作中的新敌人——魔物

5章 帝国の影

本关目的：击败BOSS。
加入人物：ナターシャ、ヨシュア。
特殊建筑物：村庄×4、武器屋、道具屋、斗技场。
战利品：村庄——龙のたて、アーマーキラー、秘传の书、火把；过关——导きの指轮(全村庄访问)。
攻略要点：1、敌人较多，我方角色不要太分散，容易被围攻。2、第二回合增援的山贼会破坏村庄，要尽快访问。3、说得ヨシュア比较麻烦，建议用圣骑士这样的强手将其引下来后再说得。



▲成功说得ヨシュア

5章外传 碎けぬ心

本关目的：王座制压。
暂用人物：エフラム、オルソン、カイル、フォルデ。
战利品：宝箱——とっこうやく、キラーランス；敌人——门钥匙、宝箱钥匙×2、とっこうやく。
攻略要点：1、敌人较多，不要节约回复道具。2、过窄道时最好在墙对面的修道士/黑魔道士攻击不到的地方吸引另一头的敌人过来再攻击。3、过关前记得把オルソン身上的所有物品全卸下来，因为他在8章时会叛变。



▲8章会叛变的圣骑士

6章 憎恶の泥泞

本关目的：击败BOSS。
特殊建筑物：村庄、砦。
战利品：村庄——どくけし；敌人——てつの大剑、てつのおの、とっこうやく、ハルベルト；过

关——オリオンの矢(全村民存活)。
攻略要点:1、本关有大雾,建议带上盗贼出战,他视野有8格;使用之前得到的火把照明也可。2、一开始不要只顾往村民所在的右下角冲,左上角也有敌人,喜欢把来不及回复HP的人物安排在队伍后面的玩家要小心。3、部分敌人的武器有毒,访问下方的村庄可获得解毒药。4、第六回合村民上方会出现魔物蜘蛛,此时要赶快将村民救过来或是干掉蜘蛛,因为有山阻挡,最好用天马骑士去救。5、BOSS在右上角。



▲蜘蛛出现!村民危机了!

7章 水城レンバール

本关目的:城门制压。
特殊建筑物:民家×2。
战利品:敌人——せいすい、エナジーリング(盗得,魔道士)、骑士の勋章(BOSS)。
攻略要点:1、小心右上角的弓箭车,建议让比较强且脚力快的圣骑士冲过去将其干掉。2、一开始便让弓手去占领左上角的弓箭车,这样可以不费力解决掉几个守桥的敌人。



▲占领上方的弓箭车可提供不少方便

8章 陷阱そして

本关目的:王座制压。
加入人物:エフラム、カイル、フォルデ。
战利品:宝箱——天空のムチ、きんの剑、天使の衣;敌人——门钥匙;过关——10000G。
攻略要点:1、本关男女主角会合,男主角第二回合于左下角登场。2、敌人的弓手使用的是长弓,射程有3格。3、男主角跟女主角和ゼト分别有对话,ゼト与カイル有对话,フランツ与フォルデ有对话。



▲男主角到来,第一次会合

此处有分支剧情:1、エイリ-ク之ロストン圣教团(エイリ-ク篇);2、エフラム之グラド帝国(エフラム篇)。首先是:1、エイリ-ク之ロストン圣教团(エイリ-ク篇)

9章 后背の刃

本关目的:敌全灭。
加入人物:クーナ、アメリア。
特殊建筑物:村庄×2、武器屋、道具屋。
战利品:村庄--レイピア、龙のたて;敌人--キルソード、霸者の证、エルファイア、アクスバスター;过关--天使の衣。
攻略要点:1、本关敌人中开始有高级职业(狙击手)出现了。2、河那边的村庄要快点让天马骑士飞过去访问,山贼会在大约第四回合时去破坏村庄。3、说得アメリア时要计算好移动的步数,因为アメリア很弱且会主动攻击,极易被我方人物干掉。



▲访问村庄时要小心弓手

10章 カルチノの内乱

本关目的:城门制压。
加入人物:ヒーニアス、ジスト、テティス、マリカ。
特殊建筑物:斗技场、民家×3、砦。
战利品:敌人——门钥匙、ておの/キラーランス、长弓、トーチ、ランスバスター、赤の宝玉(盗得,剑士)、エナジーリング(盗得,山贼)、导きの指轮(BOSS)。
攻略要点:1、NPC在敌人去攻击后会从房间中冲出来,虽然他们比较强,但也要尽快说得,以免他们被敌人干掉。2、只要进入城门后敌弓箭车便可攻击到,天马骑士要尤其小心。3、说得ヒーニアス后可让他乘上附近的弓箭车,大约第七回合时敌增援的天马骑士可以一击一个。4、第四回合マリカ队会开始行动,让天马骑士带着ジスト尽快去说得マリカ,此人较强,必杀率高,对我方危害大。5、マリカ队的神官在攻击范围内一般会首选ジスト进行催眠攻击,若是成功了……



▲不抓紧时间说得マリカ对我方威胁极大

11章 这いうねる暗

本关目的:敌全灭。
加入人物:ヲーチェル、ドズラ。
战利品:宝箱——秘传の书、ショートスピア、レスト;敌人——宝箱钥匙×3。
攻略要点:1、本关有雾,记得带上照明杖/火把。2、飞龙用剑很难对付,不要让女主角与之战斗。3、左边的宝箱处一敌弓兵武器带毒。4、BOSS在左下角,不是很强,可以让几个厉害的人物从左边的窄道突入,顺便干掉BOSS;因为胜利条件是敌全灭,不用担心拿不到宝箱。

秋风里,街道上,无数路人,没人理解JS屠刀下的羔羊。秋雨后,靠着墙,再次想起,那幽伤,等PG,望天上,路随人茫茫。
罗胜克,15,男,546400,广西省罗城县自来水公司,兴趣:梦幻西游、足球、GBA、PG


▲本章能加入的两名强力角色

12章 静寂の里

本关目的：敌全灭。
加入人物：サレフ、ユアン。
特殊建筑物：道具屋、民家×2。
战利品：民家——Mシールド；敌人——ホースキラー、ハルベルト(BOSS)。
攻略要点：1、有的魔物会使用带毒攻击，准备好解毒药。2、不要用骑士去与BOSS战斗，BOSS使用的武器是克骑士的，极有可能一击干掉骑士。


▲访问民家可让魔道士ユアン加入

13章 ハミル溪谷

本关目的：11回合特定生存。
加入人物：クーガー。
特殊建筑物：砦×12。
战利品：敌人——斩马刀、ソードバスター、ボディリング、赤の宝玉(盗得，神官)、骑士の勋章(BOSS)；过关——5000G。
攻略要点：1、本关目的是11回合特定生存，但是若打败BOSS可直接过关。2、一开始便占领我方下边那部弓箭车，可以提供不少方便。3、天马骑士要小心右边那部弓箭车。4、敌人的两个神官一个有远程催眠魔法，一个有远程HP回复魔法。


▲两军对垒的场面

14章 白沙の女王

本关目的：王座制压。
加入人物：レナック。
特殊建筑物：秘密店(见图2)。
战利品：宝箱——导きの指轮、スレンドスピア、ハンマー、エナジーリング、ドラゴンスピア、ソードバスター；敌人——门钥匙×4、宝箱钥匙、英雄の证、つらぬきのやり、バサーク；过关——エクスカリバー、アウドムラ。
攻略要点：1、各个房间未开门前是看不到里面的情况的。各房间实际情况如下，左A3兵一宝箱、左B6兵2宝箱、中间4兵1宝箱、右下5兵、右上6兵2宝箱。2、夹道里的敌弓手使用的是长弓，进房间时小心一点。3、敌强盗レナックー开始便会往上走并开宝箱，然后走王座上方绕一大圈再从左边的出口逃走。他的移动力有6格，若沿相同路线是不可能追上他的，所以一开始便应该让说得者有意识的往左走，在图1破墙处穿出即可。4、记得带上ラーチェル或ドズラ出战，因为若是用主角说得レナック需要花9980G，而这两人则不要钱即可说得。5、敌人身上的宝箱钥匙不多，我方盗贼一开始便应往左边去开宝箱，右边的宝箱让レナック去开好了。6、图2处有秘密店，需持有レナック身上的会员卡才能进入。7、BOSS是剑圣，回避率高且武器带有风魔法。


图1


图2

由于第十五章将回归共同剧情，所以下面先介绍分支剧情2、エフラム之グラド帝国(エフラム篇)。

9章 リグバルド要塞

本关目的：王座制压。
加入人物：アメリア、ターナ。
战利品：宝箱——2500G、レスト、霸者の证；敌人——门钥匙×2、宝箱钥匙、つらぬきのやり、アクスバスター、赤の宝玉(盗得，弓手)、てつのおの/キラーアクス(BOSS)。
攻略要点：1、一开始ターナ便会加入，但是被锁在房间里且没武器、道具，尽快把她救出来可增加我方的战斗力。2、小心夹道中神官的催眠魔法。3、打开第一道门往里冲的那条路非常危险，两边都有弓手或魔法师攻击，可用骑士迅速穿过此路捣进夹道干掉他们。4、说得アメリア时应该正处在上述的危险地带中，因为她非常弱，一般被击中两次就死亡了，建议将其"救出"带在身上。5、男主角与ターナ有对话。


▲过此道时要相当小心

10章 不忠の徒

本关目的：10回合特定生存。
加入人物：デュッセル、クーガー。
特殊建筑物：村庄×2、道具屋、武器屋、民家×2、砦。
战利品：村庄——トーチ、英雄の证；敌人——ランスバスター、てやり/キルソード、てやり/アー

マーキラー、秘传の书；过关——骑士の勋章。

攻略要点：1、本关目的是10回合特定生存，但是若打败BOSS可直接过关。2、第二回合BOSS会由セライナ换为ベルナ。3、本关左上角和右下角各有一只船，其攻击范围为10格，而且能移动，对天马骑士有特效。4、第四回合ク一ガ一队会发动进攻，要尽快将其说得，他实力比较强，对我方是个威胁。


▲河面上的船用海贼过去干掉吧，有道具

11章 幽灵船

本关目的：敌全灭。

加入人物：ラ一チェル、ドズラ。

战利品：敌人——ショ一トスピア(BOSS)。

攻略要点：1、第二回合敌船会向我方靠近，第三回合时敌船便会与我方相连了。2、本关作战场地是在狭窄的船上，与敌船只有三桥相连，每个桥上都应派一个强力角色守着。3、本关还有大雾，为了安全起见，一开始最好先使用照明杖把整张地图都给照亮了。4、特别要小心海面上的飞龙和眼球怪。5、BOSS处于右下角，是飞龙。


▲第二回合时敌船便会靠近

12章 上陆 タイゼル港

本关目的：击败BOSS。

加入人物：ユアン、マリカ。

特殊建筑物：村庄、道具屋、斗技场、酒场。

战利品：敌人——ホ一スキラ一、エルファイア一、导きの指轮、ておの/ソ一ドキラ一(BOSS)。

攻略要点：1、本关是登陆作战，只有两个入口。敌人主要集中在右边那个入口，我方人物应主要集中去右边，而左边派两三个强力人物即可。2、第二回合BOSS会换为魔物。3、说得マリカ需要ユアン。因为ユアン比较弱，且移动力差，不要贸然上前，否则会被マリカ杀掉。应该用一强力人物将マリカ引下来后再将其说得。


▲十分艰苦的登陆作战

13章 炎石の誓い

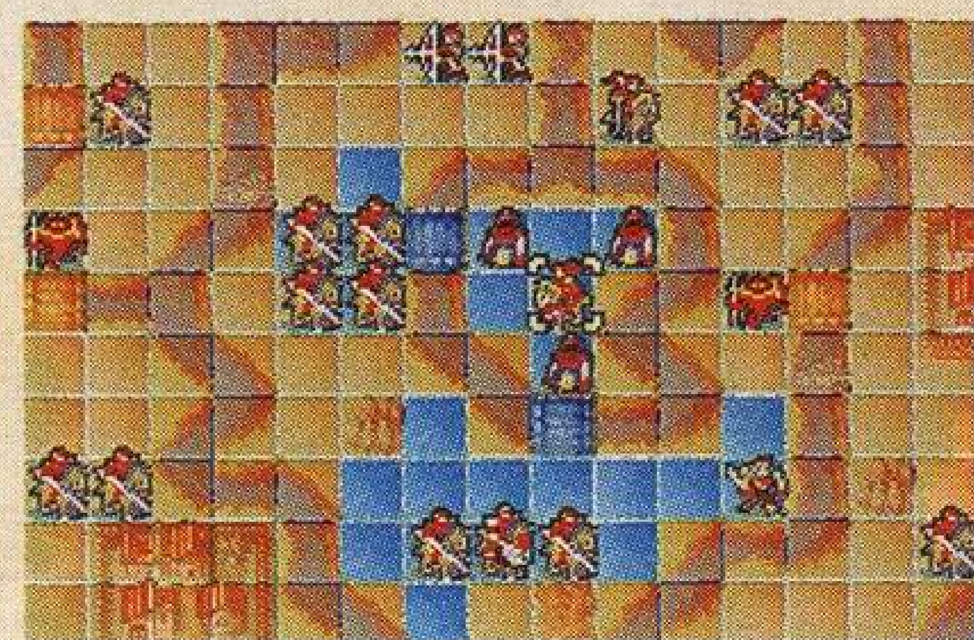
本关目的：敌全灭。

加入人物：ティティス、ジスト。

特殊建筑物：村庄×2。

战利品：村庄——Mシ一ルド、魔よけ；敌人——ドラゴンアクス、斩马刀、エナジ一リング、赤の宝玉(盗得，斧骑士)、はやての羽(盗得，魔道士)。

攻略要点：1、本关有舞女加入，她的再动能力一定好好利用。2、ティティス与ジスト应该尽快与大部队会合，在右边单独战斗的话十分危险。3、右下角的村庄派飞行角色尽快去访问，第二回合增援的山贼会去破坏村庄。4、BOSS有攻击范围10格的远程攻击魔法且会主动攻击，不过好在该魔法只能使用5次，建议先耗光他的魔法再前进。5.男主角与ジスト有对话。


▲BOSS的攻击范围几乎可达整个地图了

14章 父と子と

本关目的：王座制压。

加入人物：レナック特殊建筑物：秘密店(见图3)。

战利品：宝箱——导きの指轮、スレンドスピア、天使の衣、ハルベルト、ハマ一ン；敌人——门钥匙×4、宝箱钥匙、ソ一ドバスタ一、スリ一プ、赤の宝玉、长弓、ボディリング(盗得，弓手)、骑士の勋章(BOSS)；过关——グレイプニル、ガルム。

攻略要点：1、本关开始我方人物分两拨分别安排在左右两边，之后各自从一边突入即可。2、拿下边那三个宝箱时要小心夹道中的弓手，他们使用的是长弓，可以攻击得到的。3、敌盗贼レナック于第二回合出现后便会拿走其上方的宝箱，然后往左走去拿另一个，说得者在左边堵住他即可轻易说得，没有女主角分支那么麻烦。4、同样要带上ラ一チェル或ドズラ出战，因为若是用男主角说得レナック需要花9980G，而这两人则不要钱即可说得。5、王座附近的两个大魔法师虽然在地图上查看其攻击范围只有两格而已，可实际上他使用バサ一ク时的远程混乱魔法的攻击范围却是魔力(12)/2=6格，要小心了。若是被击中人物会混乱三个回合，在这三回合里他是不受控制且胡乱攻击的。6、图3处有秘密店，需持有レナック身上的会员卡才能进入。7、BOSS是重甲将军，具有"大盾"的特技，并且发动几率很高，发动后无条件挡掉任何攻击。



15章 灼けた砂

本关目的：敌全灭。

加入人物：女主角章——デュッ

セル、ノール；男主角章——ノール、ヒーニアス、サレフ。
特殊建筑物：村庄、道具屋、民家×2、砦×5。
战利品：村庄——マスタープルフ；敌人——ドラゴンアクス、ルナ、デビルアクス、スリープ、导きの指轮(盗得，黑魔道士)、ホブロソの守护(BOSSケセルダ)、フィーリの守护(BOSSヴァルター)；沙漠隐藏--ワープ、サイレス、ボディリング、ドラゴンキラー、キラーボウ、ブーツ、メティスの书、イクリプス。
攻略要点：1、第二回合我方结束时男主角会出现，男女主角正式会合了(男主角章中女主角一开始便会出现)。2、本关在左上角和右下角各有一个BOSS，分别为勇者和飞龙骑士统帅。3、小心左下角黑魔道士的远程攻击魔法。4、本关沙漠地形较多，骑士移动缓慢，可用天马骑士搬运一下。5、男主角与女主角有对话。6、沙漠各处隐藏着许多宝物，某一道具虽不是固定在一格里出现，但也会随机出现在固定的一个区域。但若是盗贼进入了这个区域的话则必定能捡到道具。道具所在区域见下图。



16章 荒れ果てた王都

本关目的：王座制压。
加入人物：ミルラ。
战利品：宝箱——トーホー、魔よけ、骑士の勋章、5000G；敌人——门钥匙、宝箱钥匙、リブロー、英雄の证、赤の宝玉(盗得，贤者)；过关——月の腕轮、太阳の腕轮(选第一项是马上使用，第二项是留着)
攻略要点：1、接近王座时要小心两个贤者的远程攻击魔法。2、敌盗贼会在第五回合时出现，要争取时间拿宝箱。3、本关中加入的龙人ミルラ是个强力的角色，可变成飞龙攻击敌人，不过他的能力是靠只能使用50次的龙石维持的，所以还是节约点用好。4、BOSS是8章时叛变的圣骑士オルソン。



▲ミルラ使用龙石在战斗中可变成巨龙

17章 决别の大河

本关目的：击败BOSS。
加入人物：シレーネ。
特殊建筑物：武器屋、道具屋、砦×2。
战利品：敌人--フィンブル、ゆうしゃのおの、导きの指轮、龙のたて(盗得，狂战士)、とっこうやく(盗得，神官骑士)、ノスフェラート/リザイア(BOSS)；过关--ニーズヘッグ、ヴィドフニル、レスキュー(全村民存活)。
攻略要点：1、本关是渡河作战，各个岛上的敌人会破坏枯木做桥或直接渡河向NPC所在岛移动，为了保护NPC，四个入口都要派人把守；特别要注意飞龙骑士，对NPC威胁很大，一不小心就会飞上小岛把NPC给杀掉。2、海贼虽可渡河，但是右下方的勇者不要派海贼去与之战斗，因为他们的大多数武器都可攻击海贼两次。3、敌增援没完没了，建议直接把BOSS打败过关，不要追求全灭敌人了。



▲魔性化的リオソ

18章 魔の双面

本关目的：敌全灭.
攻略要点：1、进入山谷中后，地面在每回合结束会随机喷出岩浆，敌我都有可能受伤，每次损失10点HP。若人物的HP低于此数值时记得补充或将其救起，以免被岩浆喷死。2、卵原本只有5点HP，且不会攻击，但每过一回合部分卵的HP会上升5点，当HP达到上限时会孵出蛇妖。卵的HP上限值不全一样，最低为10，最高为25。3、卵的经验值比蛇妖多，争取在其孵化前破坏掉。4、蛇妖的攻击范围有3格，小心他的石化魔法，若被击中会有5个回合不能行动。



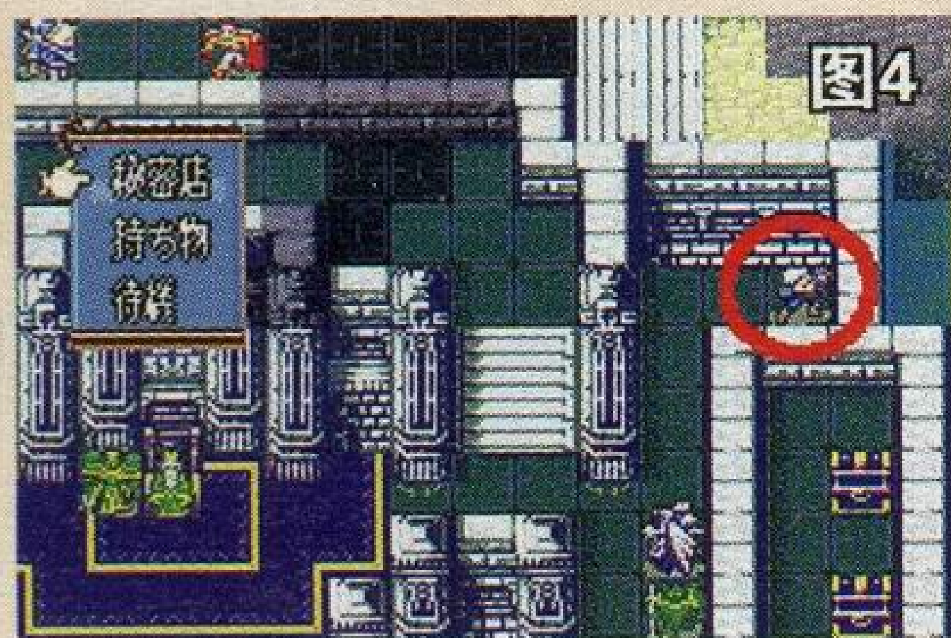
▲卵孵化出了蛇妖

19章 残されし希望

本关目的：13回合特定生存。
特殊建筑物：秘密店(见图4)。
战利品：宝箱——リザーブ、5000G、サンダーストーム、ルーンソード、ノスフェラート、はやての羽；敌人--ゆうしゃのやり、ゆうしゃの弓、ゆうし

ャの剑、女神のぞう(盗得,弓手)、アルジローレ(BOSS);过关——イーヴァルディ、ラトナ、10000G。

攻略要点:1、本关目的是13回合特定生存,但是若打败BOSS可直接过关。2、本关是在晚上,视野不好,我方人物开始主要集中在地图中央,敌人在四面八方都分布有。3、部分我方人物开始时被安排在左上角的小房间里,用这股力量对付右上角的敌人即可,其余人物应主要集中在敌人较多的左下角。右下角除了开始的那几个敌人外,增援来得比较晚,可以不必理会了。4、两个能开宝箱的人记得都带出战,每人负责一边的宝箱。其中较早加入的盗贼在正常使用的情况下应该已无开锁道具,若之前未盗得开锁道具也不要着急,第五回合在两处宝箱下方各有一敌盗贼出现,盗得其开锁道具即可。5、图4处有秘密店,需持有レナック身上的会员卡才能进入。6、BOSS隐藏在左下角,是司祭。当我方人物进入其攻击范围时他会主动攻击。



20章 暗の树海

本关目的:门制压。

战利品:敌人——はがねの剑、はがねの大剑、长弓、どくけし×2、きずぐすり、ソードバスター、ランスバスター、とつこうやく×2、アクスバスター、キルソード、スレンドスピア。

攻略要点:1、本关可能因为是最终关的前一关,从敌人身上会掉落大量武器,之前没补充武器的玩家现在尽可以放心了。2、本关到处都是魔物,特别要小心带毒攻击和石化魔法。3、在BOSS左边的森林里有一个攻击范围为10格的眼球怪,他不会移动,威胁很大,让天马骑士飞过去干掉他吧;他的魔法可使用5次。4、本关BOSS有两个,一个是上章的司祭,另一个守门的是巨龙。5、即使只剩BOSS一人,在城门附近仍会有增援,到时不要掉以轻心。



▲本关有两个BOSS

终章 圣魔の光石

—— 前部分 ——

本关目的:击败BOSS。

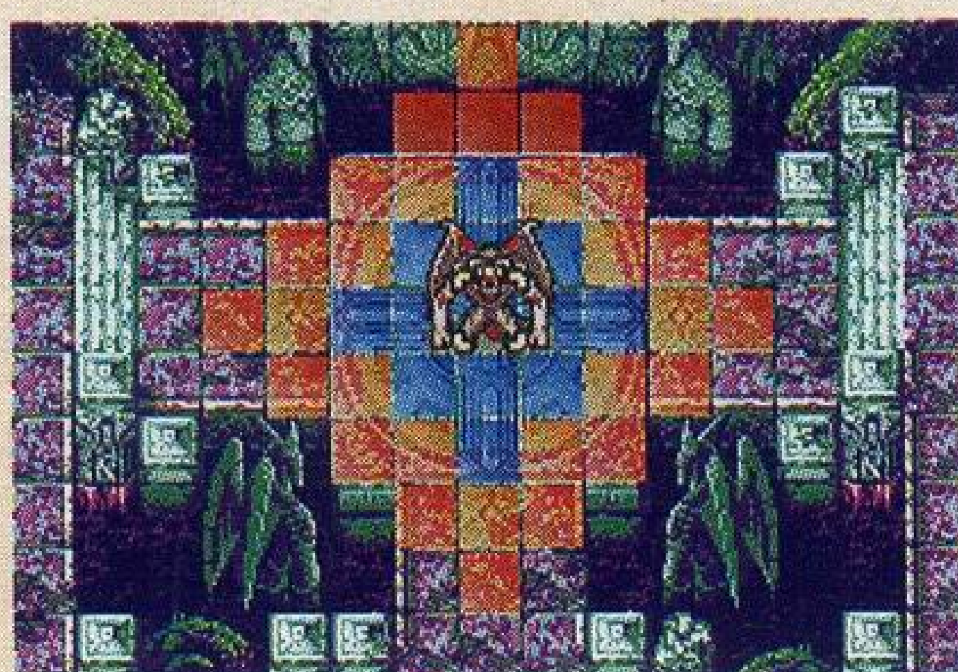
战利品:宝箱——天使の衣、マスタープルフ;敌人——门钥匙×2、宝箱钥匙×2、斩马刀、150G。

攻略要点:1、本部分过关后会直接进入后部分的最终BOSS战,中途不能进行调整,所以一开始便要决定好出战人物。2、本关左右两边各有一只类似上关BOSS的巨龙,记得带上克龙武器,不然很难对付。3、BOSS正上方的三个骷髅兵只要发动攻击后,每个回合在相同位置会再有三个增援,即使只剩BOSS一人也是如此,用他们稍微练一下级也很不错。

—— 后部分 ——

本关目的:击败BOSS。

攻略要点:1、第二回合结束后,会有8个敌人分三个入口出现,这是本关唯一的一次敌增援。2、只有双圣器对BOSS有效。除了男女主角各一件外,每种武器/杖/魔法书都有一件双圣器,使用者需该项能力达到S级,之前若没好好锻炼的话可是会造成浪费的(笔者第一次通关时就有三件双圣器没人能使用,可惜)。3、只要进入BOSS的攻击范围他就会主动移动且攻击,没准备好就不要乱走进去。4、BOSS的??HP实际数值为120。



▲这个区域不要随便进入

大陆魔物退治

通关一遍后在游戏开始画面选择"フリーマップ"可进入大陆魔物退治的自由模式。在该模式中,玩家可自由挑战ヴェルニの塔(共8层)、ラグドウ遗迹(共10层)和清除大陆上不断出现的魔物,另外还可获得新的道具,满足特定条件后甚至可以使用之前出现过的BOSS或是NPC等(详见人物加入列表)。看来还真的是能无限次游戏了,大家自己去体会吧!



▲ヴェルニの塔



▲ラグドウ遗迹

人物加入列表

正常游戏

人物	职业	加入章节	加入LV	加入方法
	领主	序章	LV 1	开始自动加入
	圣骑士	序章	LV 1	开始自动加入
	骑士	1章	LV 1	第二回合自动加入
	重骑士	1章	LV 1	第二回合自动加入
	神官	LV 3	2章	开始自动加入
	天马骑士	LV 1	2章	开始自动加入
	新人战士	LV 1	2章	开始作为NPC登场,用女主角说得或本关生存,过关后自动加入
	战士	LV 4	2章	开始作为NPC登场，用ロス说得或本关生存，过关后自动加入
	弓手	LV 1	3章	开始自动加入
	盗贼	LV 1	3章	第二回合作为NPC登场，用ネイミ–说得或本关生存，过关后自动加入
	修道士	LV 2	4章	开始自动加入
	魔道士	LV 1	4章	访问左下角的村庄后加入
	修女	LV 1	5章	开始自动加入
	剑士	LV 5	5章	开始作为敌人登场，用ナタ–シャ说得加入
	领主	LV 4	8章	5章外传暂时使用，8章开始自动加入
	圣骑士	LV 3	无	5章外传暂时使用，8章叛变
	骑士	LV 5	8章	5章外传暂时使用，8章开始自动加入
	骑士	LV 6	8章	5章外传暂时使用，8章开始自动加入
	天马骑士	(女主角)LV 4	9章	开始自动加入
		(男主角)LV 4	9章	开始自动加入
	新人士兵	(女主角)LV 1	9章	第五回合作为敌人登场，用女主角或フランツ说得加入（第九回合会撤退，之后于13章登场，说得方法不变）
		(男主角)LV 1	9章	开始作为敌人登场，用男主角或フランツ说得加入（第九回合会撤退，之后于13章登场，说得方法不变）
	狙击手	(女主角)LV 1	10章	开始作为NPC登场，用女主角或タ–ナ说得或本关生存，过关后自动加入
		(男主角)LV 3	15章	开始自动加入
	佣兵	(女主角)LV 10	10章	开始作为NPC登场，用ヒ–ニアス或テティス说得或本关生存，过关后自动加入
		(男主角)LV 10	13章	开始自动加入
	舞女	(女主角)LV 1	10章	开始作为NPC登场,用ヒ–ニアス或ジスト说得或本关生存，过关后自动加入
		(男主角)LV 1	13章	开始自动加入

人物	职业	加入章节	加入LV	加入方法
	剑士	(女主角)LV 5	10章	开始作为敌人登场，用ジスト说得加入
		(男主角)LV 5	12章	开始作为敌人登场，用エアン说得加入
	神官骑士	(女主角)LV 3	11章	开始作为NPC登场,用女主角说得或本关生存,过关后自动加入
		(男主角)LV 3	11章	第五回合作为NPC登场,用男主角说得或本关生存,过关后自动加入
	狂战士	(女主角)LV 1	11章	开始作为NPC登场,用ラーチェル说得或本关生存,过关后自动加入
		(男主角)LV 1	11章	第五回合作为NPC登场，用ラーチェル说得或本关生存，过关后自动加入
	贤者	(女主角)LV 1	12章	开始自动加入
		(男主角)LV 4	15章	开始自动加入
	见习魔道士	(女主角)LV 1	12章	访问上方的民家或过关后自动加入
		(男主角)LV 1	12章	访问左上角的村庄或过关后自动加入
	飞龙骑士	(女主角)LV 11	13章	第五回合作为敌人登场，用女主角说得加入
		(男主角)LV 9	10章	开始作为敌人登场，用ターナ或デュッセル说得加入
	强盗	(女主角)LV 1	14章	开始作为敌人登场，用女主角、ラーチェル或ドズラ说得加入（用女主角说得需要花9980G）
		(男主角)LV 1	14章	第二回合作为敌人登场，用男主角、ラーチェル或ドズラ说得加入（用男主角说得需要花9980G）
	斧骑士	(女主角)LV 10	15章	第二回合我方结束时自动加入
		(男主角)LV 8	10章	开始作为NPC登场,用男主角说得或本关生存,过关后自动加入
	黑魔道士	(女主角)LV 10	15章	第二回合我方结束时自动加入
		(男主角)LV 10	15章	开始自动加入
	龙人	LV 1	16章	开始自动加入
	独角兽骑士	LV 1	17章	开始作为NPC登场，用ヴァネッサ或ターナ说得或本关生存，过关后自动加入

大陆魔物退治

人物	职业	加入LV	使用方法
	勇者	LV 12	挑战ヴェルニの塔，通过3层，进入任何一战后可使用
	圣骑士	LV 13	挑战ヴェルニの塔，通过6层，进入任何一战后可使用
	司祭	LV 16	挑战ヴェルニの塔，通过7层，进入任何一战后可使用
	剑圣	LV 9	挑战ヴェルニの塔，8层全通过，进入任何一战后可使用
	女武神	LV 11	挑战ヴェルニの塔成功通过三次，进入任何一战后可使用
	翼龙骑士	LV 12	挑战ヲグドウ遗迹，通过3层，进入任何一战后可使用
	游牧民	LV 10	挑战ヲグドウ遗迹，通过5层，进入任何一战后可使用
	龙骑将	LV 13	挑战ヲグドウ遗迹，通过7层，进入任何一战后可使用
	重甲将军	LV 11	挑战ヲグドウ遗迹，10层全通过，进入任何一战后可使用
	贤者	LV 20	挑战ヲグドウ遗迹成功通过三次，进入任何一战后可使用

真的好喜欢《掌》因为它登了很多MM们玩的游戏，如牧场物语，当看到本期的青春牧场物语栏目时，我高兴得差点流眼泪，我会永远支持《掌》的。伏永敏，17，女，200093，上海市杨浦区控江王村6号505室，兴趣：看动画、玩游戏、睡觉、吃饭、音乐、看帅哥



热脑研究



口袋妖怪 绿宝石 研究



NINTENDO	RPG	128M
2004.09.16	4800日元	1-5人用

文/pmgba
编/雪人

特殊精灵捕捉地点详解

1 幻之神兽：梦幻

想不到以前所有版本都得不到的梦幻居然是在《口袋妖怪绿宝石》中出现！要得到它同样需要任天堂的馈赠——特殊的船票+激发事件，有了船票后就可以到Edge Island，这是一个位于方圆地区外面的海岛，到达后先从右上方的入口进入森林，梦幻会突然出现，但它会躲进草丛逃避你，需要按着方向键来回跑动，直到挡住它的去路，便能够进入战斗，尽力捕捉它吧（LV30）。另外，如果你身上带有其他神兽，梦幻将会变得比较难捕捉，因为梦幻拥有变身这个技巧，会变成相当难捕捉到的其它神兽……







国内的玩家自然是得不到船票的了，不过可以用方位金手指（梦幻岛：02031F84:381A），使用后进入任意一个门便可以直接到达岛上，记得到达后立刻去掉金手指。

2 洛奇亚+凤王

这两只神兽和火红/叶绿版的捕捉方法一模一样，也是需要梦幻船票才能到达岛上，先直线走到尽头，走左边一直上楼梯，最后会看到LV70的凤王；会原路从右边一直下楼梯（好多层），可以看到LV70的洛奇亚。（和传说中的一样，一个在天上，一个在地下……）

到达的方法同样可以使用方位金手指（02031F84:421A）。





3 迪奥西斯

强大的No.386迪奥西斯当然是众望所归，不过还是需要船票……（怒！）得到方法基本跟火红叶绿一样，需要用最短的路线移动岛上的三角形，让黑色的三角形最终变成和迪奥西斯身体一样的颜色后它便会从天而降。

不想去日本参加官方的活动的话（观看《裂空的访问者》），还是用空间金手指（02031F84:3A1A）吧。





4 Latias 拉帝亚斯、Latios 拉帝欧斯

同样在游戏里只能捕捉其中的一只，另外一只则要去南岛才能得到。打败四大天王以通关后回到家里，你会看到电视新闻说飞来了怪兽，

这期《PG》刚到手就被老班抢走了，谁知道老班竟然把它交给了我一直在追的女生。于是下课后，我立即去找她要回，并借机同她聊了几句，真是感谢《PG》。我决定以后每期都主动交给老班。

接着妈妈会问你喜欢什么颜色，蓝色或者红色，选什么颜色就会遇到什么颜色的水都守护神。水都仍然是全地图到处移动，和红蓝宝石一样，另一只在南岛的水都必须触发剧情才能捕捉，需要条件暂时不详……

南岛也必须用金手指才能到达，否则还是需要参加日本活动获得某种船票（汗……）（金手指2031F84：0A1A）。





5 三马桶

三个机器人的捕捉条件和前作一样。在キナギ镇右上房内的男子打听到一个传闻："在方圆地区有岩石、冰冻、钢铁3只不同力量的怪兽，呆在不同的洞穴里……"向左游水经R132、133、134的单向急流，注意要在靠下的位置游，来到一处被4块岩石包围的地方，从中间深蓝色水域往下潜，再从下方的小洞出来，继续游到下面一处有神秘文字的地方（文字经说明书对照翻译为：ここで あがる，意思为在这里提升），按文字的意思浮上去，居然来到了通知石室(おふれのせきしつ)!这里写满了各种神秘的文字，到最上面的石板上一看，上面写着ここで あなを ほる，意思为在这里挖洞，使用TM28挖洞的招式，只见墙壁上出现一个洞，进入后还是神秘文字：

> はじめに ジーランス おわりに ホエルオー
> そして すべてが ひらかれん
> わたしたちは この あなで くらし せいかつし そして いきて きた
> すべては ポケモンの おかげだ
> だが わたしたちは あの ポケモンを とじこめた
> こわかったのだ
> ゆうき ある ものよ きぼうにみちた ものよ
> とびらを あけよ そこに えいえんの ポケモンが いる

原来要把No.179古代化石鱼ジーランス，在R126水下能捉到，比较稀有，要耐心遇敌)摆在队伍第一位，No.100(鲸鱼ホエルオー，在R129–130水道钓，或者用No.099在40级进化)摆在队伍最后一位，再来到洞里。出洞去准备精灵吧，得到化石鱼和鲸鱼后再来，按要求排列后再次调查最里面的墙壁，突然一阵强烈的震动，从远出传来3声巨响，似乎是开门的声音……接下来的捕捉方法和前作略有不同：

◆Regirock 雷吉洛克

在111号道路的山洞上方的文字前按照左、左、下、下的顺序行走，然后使用HM06碎石，便能出现一个洞口，进入捕捉。

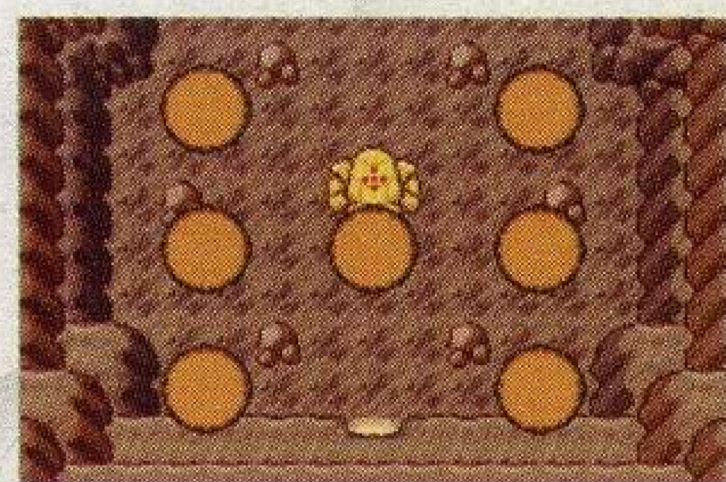
◆Regice 雷吉艾斯

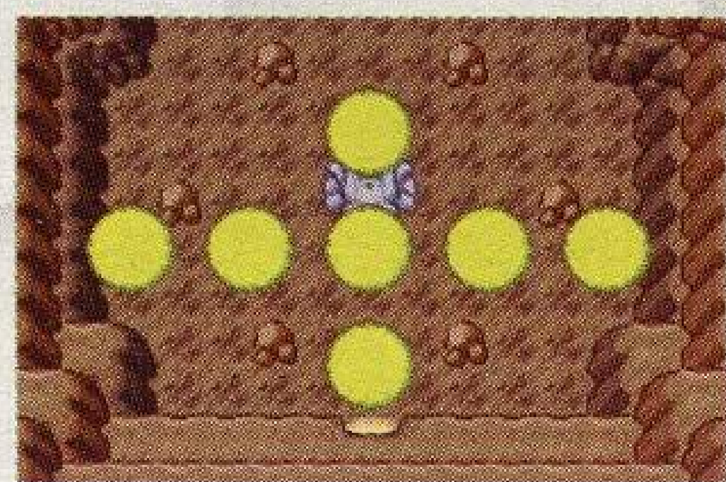
在105号道路洞内的文字那里绕着墙壁循环一周就会出现洞口。

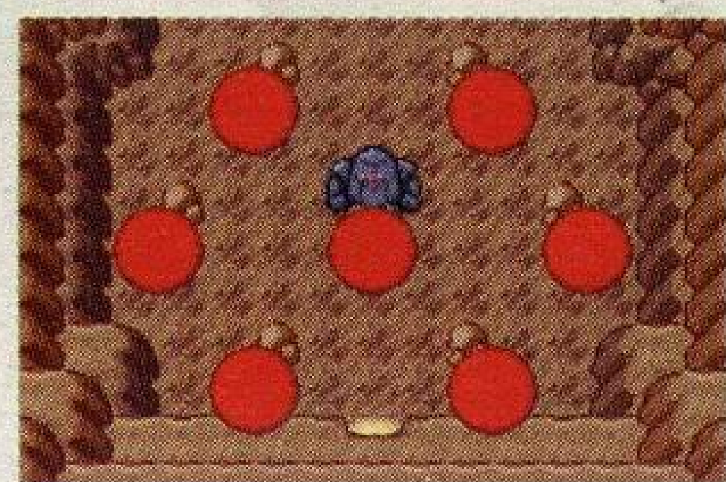
◆Registeel 雷吉斯奇鲁

在120号道路的山洞中间使用HM05闪光后出现洞口。





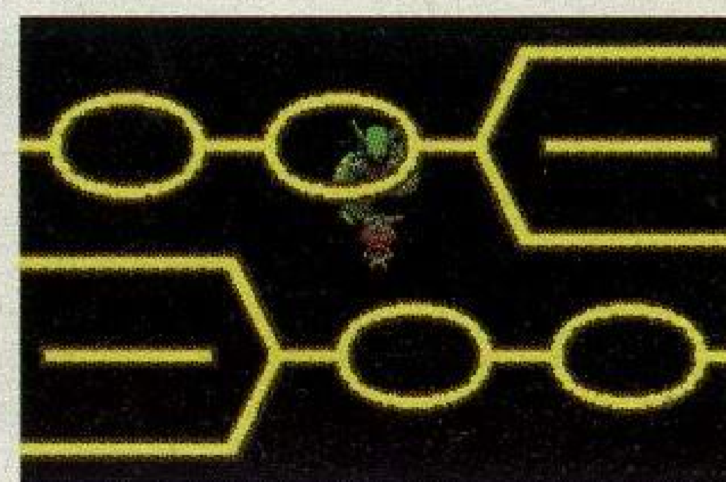




6 裂空座（天空之龙）

天空之龙在通关前会遇到过一次，但那时候还不能捕捉，之后再来到R130水路，向上可以到达天空之柱（そらのはしら）。不过记得带上加速自行车，因为里面多出来许多烂地板需要加速才能通过。在塔的顶层看到一只70级的No.200レックウザ，它是整个游戏中最强的精灵，尽力收服它吧！





7 盖欧卡（海皇牙）





绿宝石版可以得到全部的3只神兽，真是玩家的福气。不过海皇牙和古拉顿的捕捉方法有所改变。

◆条件：通关一次，备有会飞行、潜水的PM,以及N个球和HP药。

◆方法：到天气研究所二楼找站在电脑前的所长说话（虽然是日文，但是至少也能看懂数字吧^_^）。他会告诉你古拉顿或者海皇牙出现的道路是几号（譬如129号水路、118号道路），只要看到数字记住就行了，只要是水路的数字，便是海皇牙，陆地上的数字就是古拉顿。比如所长说105，这时候你到105水路会发现正在下大雨，关键就是，找到一个没有出现过的、特别的潜水区（就是单一块那种的，不是长长的一大片），潜入后是单行道，走到尽头，浮上来，会进入一个洞窟，洞窟最深处就有海皇牙站在那里！

◆固拉多（古拉顿）

再比如说R118，这时候骑车或者走路到118号路会发现太阳很猛烈，关键：找到一个没出现过的、特别的洞口（118号路就没有山洞，所以很容易找），进入到最深出，就看到70级的古拉顿在那里等着你！然后，就不需要我说了吧？打+补血+丢球+S/L大法……注意一点，这种天气是不会持续的，往往10分钟内就要变换一次，所以你的速度要快，不然就要再回去问所长了。





8 图图犬

以下要介绍的可是宝石版202以外的（即金银版）的精灵哦！它们也会在绿宝石中出现。在Battle Frontier那里有个山洞，这也是Battle Frontier一边通往另一边最快的一条路，在Battle Palace 往南冲浪，然后往西，出口就在战斗塔右边。洞里只有一种Pokemon，那就是图图犬。



9 ダイゴ家的合金像

和红蓝宝石得到方法完全一样，通关后再去ダイゴ家，就会发现桌子上多出来一个精灵球，就是他送给你的礼物，这个pm到45级第二次进化时就变成大名鼎鼎的メタグロス（俗称钢螃蟹）。



10 百变怪/没有选择的另一个化石

打败四大天王以后，到地图左上角的城市，到那个化石迷的家里，这里有一个很长很长的隧道，原来这里还有个重大的秘密……进去吧！你上次在沙漠塔里拣到其中一块，另外沉下去的一块就在这里了！（记得一定要先拿沙漠里面那块）。此外还有百变怪可以捕捉，它在生蛋时候非常有用。





11 胡说树（骗骗树）

同样是在Battle Frontier东南方，你会看到一个奇怪的"树"，记得以前在花店有人给你的喷壶吗？现在使用吧（和金银版一个样）！它马上显形，是Lv40的胡说树。



12 在狩猎区新增的金银版精灵

打败四大天王以后，狩猎区就会有两个新的区域开放：

想要捕捉它们需要下列特技和道具：HM06碎石，HM03冲浪，HM07攀瀑布，超级钓竿。





看到云云在跳绳最高分，我的分数是187分，可以吧！我尽力了，还滑板246分纸飞机239分，大嘴(1)4371分，大嘴鸭(2)46400，瓦里奥医生1018200分。哦！比我高的多吗！

◆草丛里面有：

第一片草丛		第二片草丛	
	向日种子		长尾怪手
	咩力羊		熊宝宝
	长尾怪手		向日种子
	线球		色瓢虫
	咕咕		咕咕
	布卢		榛果球
	惊角鹿		戴鲁比
	天蝎		大奶罐

◆水面(游水)、水中(钓鱼)和石头里面有：

第一片区域的水上（冲浪）	
	乌波
	玛丽路
	沼王
第一片区域水中（钓鱼）	
	铁炮鱼（好钓竿&超级钓竿）
	章鱼桶（超级钓竿）
	鲤鱼王（烂钓竿&好钓竿）
	角金鱼（烂钓竿&好钓竿）
第二片区域（HM06碎石）	
	壶壶（使用HM06碎石）

13 金银版三主角

菊草叶，火球鼠，小锯鳄三个pm可以回研究所从大木博士处得到（条件是训练卡达到2颗星＋通关），但依旧是三选一（任天堂骗钱的手段真过分……）。据说是图鉴收集到一定程度才可以去找博士，但具体数量暂时不详……





张礼燕，20，女，200137，上海市浦东新区学前街218号，兴趣：玩黄金太阳，黄金太阳2，瓦里奥

雪人：目前还不是很清楚，哪位玩友如果能超过张读者的话，不妨来信哦，但是要记得提供相关图片或影像！



Battle Frontier



文/pmgba taosky

Battle frontier（战斗边疆），是口袋怪兽绿宝石版通关后的一个追加场景，位于原因特镇，要到达那里，必须首先通关（即打败四天王），从父亲那里得到船票后，便可以从卡依/阿田坐船到达。战斗边疆，其实就是一个关于口袋怪兽的大型主题公园，共有7个战斗场，分别是战斗塔（battle tower),战斗管（battle tube),战斗工厂（battle factory),战斗金字塔（battle pyramid），苍穹战斗场（battle dome),战斗宫殿（battlepalace），和战斗场（battle arena）。每个都有独特的规则，下文会一一介绍。

第一次进入战斗边疆的时候，门口柜台的服务员会给你边疆通行证（frontier pass),在战斗边疆，这个通行证就如同训练卡。



图中通行证左上方的7个字母,就是在7个战斗场得到的徽章。

▲字母A的勋章代表ability(能力),战斗塔1vs1战斗35连胜,并击败塔主后得到。

▲字母S的勋章代表spirit(精神)，战斗宫殿1对1战斗21连胜，并击败宫主后得到。

▲字母K的勋章代表knowledge（知识），战斗工厂1vs1战斗21连胜，击败厂主后得到。

▲字母B的勋章代表brave(勇敢)，第三次到达战斗金字塔塔顶，并击败塔主后得到。

▲字母T的勋章代表tactic(战术)，战斗苍穹连续5次夺冠，击败馆主后得到。

▲字母G的勋章代表guts(毅力)，战斗道场1vs1战斗27连胜后击败场主得到。

▲字母L的勋章代表luck(运气)，战斗管通过28个房间后击败馆主得到。

图中和以上说的都是银色勋章，金色勋章都要10次连续完成任务后再次打败管理员才能得到。得到勋章后，就算完成战斗边疆的主线任务了，当然还能继续挑战这些设施。在这些战斗场胜利后，除了一定条件会得到勋章，还会在战胜的同时得到。

bp(battle points),bp是你在战斗场的积分，也就是通行证左下方的那个数字，在任何战斗场7连胜后（在战斗金字塔是指到达楼顶）都能得到bp,每个战斗场得到的都不一样，一般视难度而定，例如在战斗管一开始只有1-2bp，战斗工厂则是3-4bp，战斗金字塔到达楼顶一次可以得到5bp,当然，那个要比前两者7连胜花更多的时间，难度也相对比较大。





bp不但是积分,也可以拿来换取奖品,在战斗边疆里有一家特殊的商店,在那里可以用bp来买道具,可以买到不少稀有的家具，道具（如剩饭,先制爪等），以及市面上价值9800的兴奋剂,在下文会专门介绍这家商店。不但如此,在下左图的屋子里。

这两位老太太，类似定点教学，会教你精灵特定的招数，不过不是免费的，他们会收取一定的bp,最少的招数只要16bp,最贵的要48bp,虽然价格不菲，但其中不乏岩崩、剑舞等实用的招式，还算物有所值。

●下面就是可以换到的招数：

左边的老奶奶：生蛋（16BP）、地球摔（24BP）、食梦（24BP）、百万拳（24BP）、百万踢（48BP）、压制（48BP）、岩崩（48BP)、电磁波、（48BP）、反击（48BP）、舞剑（48BP)--这些其实都是火叶的教学技能；右边的老奶奶：变圆（16BP）、打鼾（24BP)、撒泥（24BP）、流星（24BP）、冷冻风（24BP)、忍耐（48BP）、自我暗示（48BP）、火焰拳、冷冻拳，雷电拳（各48BP）--全部都是金银水晶版本的技巧机器。

这个是通行证的右上部分，其实也就是整个战斗边疆的地图，地图上很清楚地看到自己的位置和所有战斗设施及屋子，而整个通行证的右下部



分，就是原先的训练卡。

●下面，我们将仔细的分析战斗塔的7大设施：

战斗馆



这就是战斗馆（battle tube),7个战斗场中最含运气成分的一个。这里的规则，每次参加只能带3只怪兽，不能重复，不能用神兽，分两个级别，一种是lv.50,所有参加精灵不得超过50级，另一种是50以上任一级别，例如你参加的精灵最高的是lv.60,那么电脑使用的精灵就是lv.60，依此类推。





进入后先要注册参加比赛，在战斗边疆，参加比赛前都会先存档。选择完精灵后，就可以开始了，除非所有精灵都处于无法战斗，不然你就得继续前进，直到连续通过7个房间，成功通过后会得到1或者2的bp,越到后面得到的越多,一般2－3次后翻倍。开始后第一件事情是选择房间，每次都会有三个房间让你选择，房间的内容随机，总共有以下几种房间：

1、异常状态





这种房间，可以算是最糟糕的了，出现这种情况，队伍里的精灵的状态会出现变化。如果是上左图的话,那么队伍里的精灵至少有一只会变成中毒/烧伤/麻痹/睡眠状态。如果上右图的话，那么至少会有一只精灵成为冰冻状态。

2、战斗

战斗分两种，1 vs1 和2 vs 2，出现几率随机，只有打败他们，才能继续前进，战斗后不会自动回复，所以做好车轮战的准备。





3、治疗

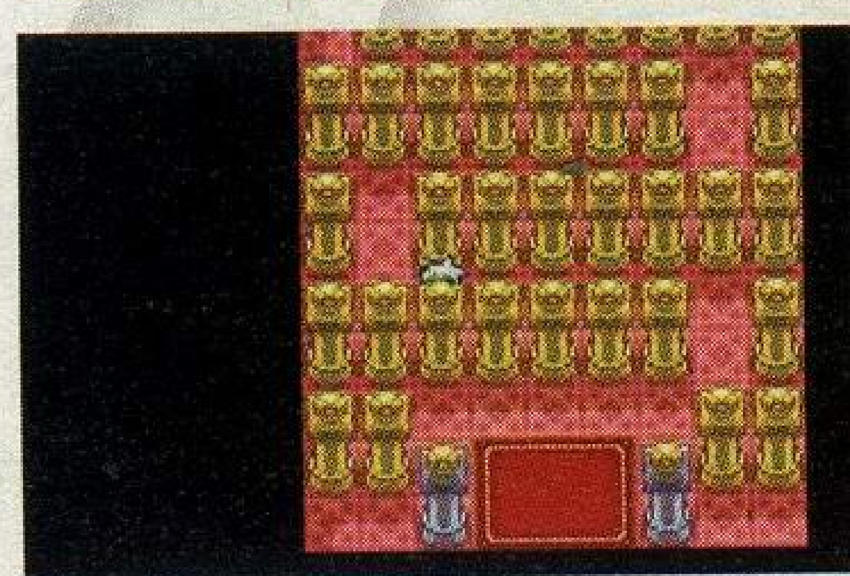
服务员会自动治疗你的精灵，包括频死状态和异常状态，hp和pp值。

注意：如果是上右图的话,则得先打败那位训练师，才能去治疗。





4、野生精灵



看上去空无一人，但是由野生精灵出没，出现的一般是哈齐蛇、美女蛇，或者沙马鲁（木乃伊），级别要比你的精灵最高级别略低几级,可以选择逃跑，但要注意，有时候野生精灵会不让你逃，然后攻击你的精灵（尤其是用剧毒),那样就有些得不偿失。

5、直接放行

如果npc是站在上图的位置，那么可以直接通过，不用任何战斗，最轻松的一种房间。



虽然不能用道具，但是可以装备道具，建议装备太阳果（恢复异常状态）和剩饭，如果精灵会招式睡觉的话，还可以考虑醒睡果。这样也可以在没有治疗的情况下应付车轮战。在连续通过28个房间后(合计）,管主会挑战你。管主使用的精灵是哈齐蛇，美女蛇和壶壶龟，哈齐蛇比较好对付，两下地震就解决了，美女蛇在冠军见则那里应该领教过了，耐久很高，可以考虑用会寄生种子的精灵和他对



消耗，也可以用速度比他快的电系精灵强攻，值得一提的是壶壶龟，壶壶龟两防极高，但血不多，虽然两工种族低的可以，但他的配招是剧毒+沙暴+睡觉+保护，道具醒睡果，如果身上有钢系毒系精灵，那么壶壶亀无还手之力，如果没有，将会陷入苦战，靠着剧毒，它可以慢慢消耗你的HP，自己血不足时就睡觉。不过对付他的办法也有，由于哈齐蛇较弱，可以考虑在哈齐蛇面前强化。或者，由于壶壶的血较少，可以考虑用地球投/暗夜魔影（这两招的伤害等于自己的等级，LV.100就给对手100的伤害，无视属性和防御力），一般3下就够了。打败管主后将得到银色L勋章。

连续通过70个房间后，管主会再挑战你，这次是哈齐蛇、暴鲤龙、大钢蛇。哈齐蛇不用说，暴鲤龙是非常强大，可惜有电系这个四倍弱点，速度快的一个十万伏特就差不多了。钢蛇物防很高，特防不行，火系水系对他很有效。这次的队伍总体感觉比上次还弱。不管怎样，打败他得到金色l勋章。

战斗工厂

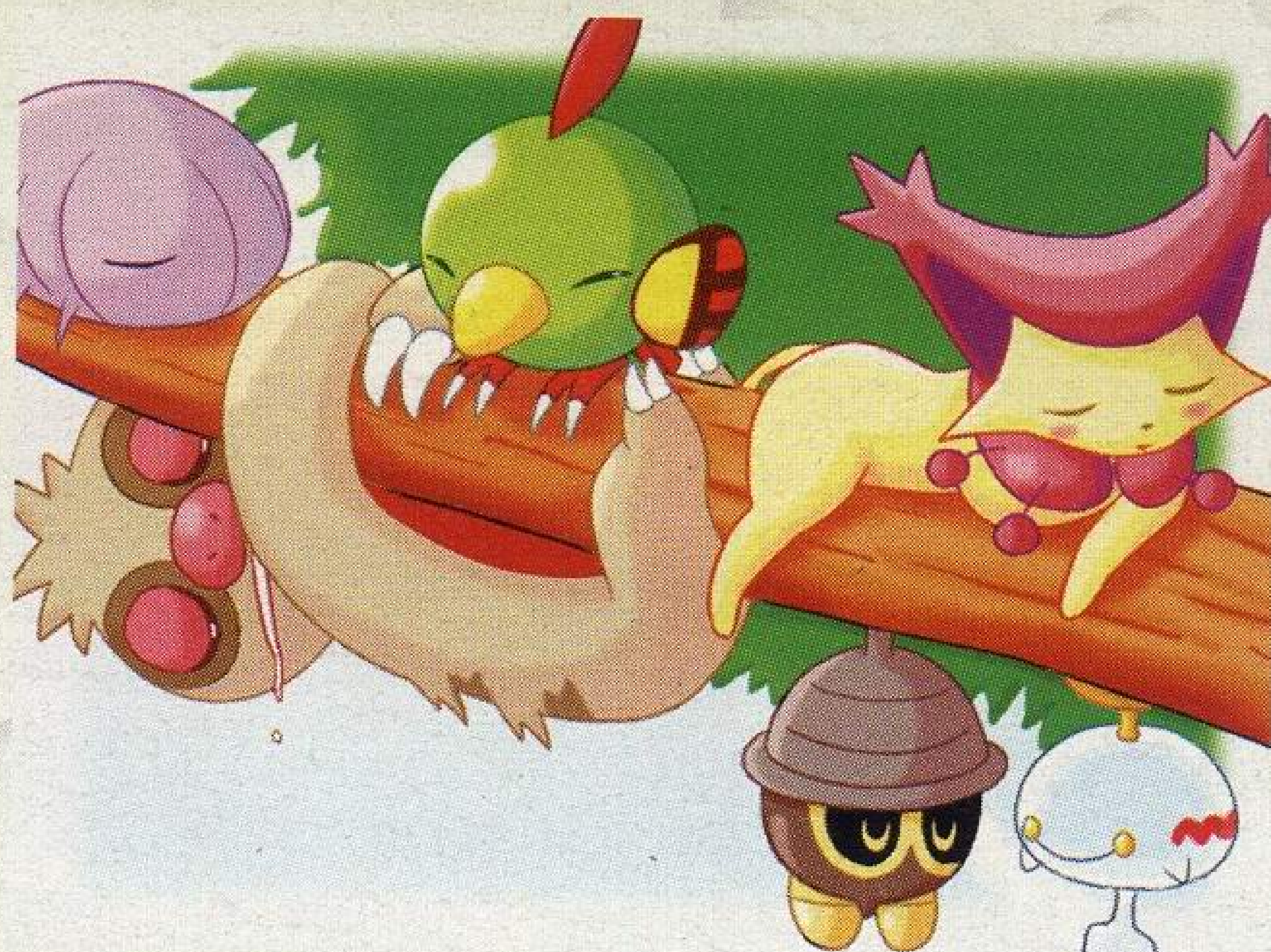


和其他battle frontier的设施不同，在战斗工厂(battle factory)使用的精灵并不是自己的。在这里，使用的怪兽是随机的，战斗开始前，管理员会给你六只随机的精灵（上右），精灵的性格，努力值，个体值完全随机，招数也可以说是随机的，不过不少配招比较常见。你必须从六只中选择三只，然后用他们战斗。每战胜一位训练师，你就有机会和被打败的训练师交换一只精灵，如此，你可以随着不断战胜训练师，组建起一支强大的队伍（7连胜后再进入必须重新选队伍）。





战斗工厂分两种模式，1vs1（左边的柜台），和2vs 2，（右边的）每种模式都分50和100两个级别，lv.50的大部分不是最终进化，lv.100全是精灵的最终形态.与别的设施一样，进入比赛后，失败一次就得重新开始，在连续战胜7位训练师之前退出是不会有奖励的，7连胜后，若是1vs1的模式，不论级别，将会得到3bp(battle frontier points)，2vs2的奖励则是4bp。



由于战斗用的精灵是随机的，所以这里可以说是真正考验实力的地方。要取胜，选队伍是很重要的一步。一只精灵的能力和配招决定了他的实力，在选择精灵的时候，首先要看精灵的能力，以胡地为例，他的特殊攻击种族值达到135，极限特攻可以达到405。而他的物理攻击力即使达到极限也只有218。所以即使胡地会钢铁尾巴、气和拳等物理技能，但用起来还没有一个闪电拳这特殊技能的攻击力高，所以尽量都选择特攻招数多的配招，当然有冥想最好，本属性的意念也可以优先考虑。同理，钢甲暴龙虽然有大字火、冲浪、大风雪等强力的特攻招数，但它的物攻比特攻高出许多，所以用舍身撞、地震等物攻招数效果会好点。当然，由于一切随机，出现物攻极限低，特攻极限高的情况也有可能，不过相对比较罕见。

强攻型的精灵如钢蟹都有强大的能力，但不代表能力低的就不实用。虽然九尾的能力并不是很出色，但由于它有诸多实用的辅助技巧，如怪异光、鬼火、使他实力大增。有了鬼火，配合他的速度，九尾就可以封杀大部分的物攻精灵。当然，带太阳果的例外。强化战术也很实用，battle factory常见的有巨大化的怪力（一般是配合十字切和地震）、诅咒水怪、冥想光精灵、剑舞火恐龙、诅咒钢鸟等，由于出现吼叫/黑雾的几率很低，使得强化战术更加难以破解，还有就是消耗，如美女蛇，曾经见过水压+冻结之风+重生+镜反，道具太阳果，很可惜没有剧毒，冻结之风威力也低了点，不然更加可怕。不过就是这样，已经很强大了，出色的耐久，完全有能力耗死不少精灵。另一个代表人物是草主角，battle factory经常有种子+保护+叶刃的配招，道具为剩饭，虽然他的耐久

A君还偶借他的作业：“不好意思，把你本弄湿了。"偶：“没事，你帮我买下个月的掌机迷就行。”B说：“恶魔呀，掌机迷10块钱呢！”A说：“变9块+8毛啦，没关系，不才一本书吗?为了我的作业。”偶：“忘了告诉你，掌机迷变半月刊了。”A：“什么?恶魔！”

不如美女蛇，但是靠剩饭+种子，他还是有消耗的资本。很多时候，会剧毒的快乐也令不少人头疼不已。由于大部分数据是随机的，所以虽然经常可以看见求雨、晴天等招数，但要组成求雨/晴天队的几率微乎其微，在此不予赘述。

lv.50和lv.100的战术差不多，由于lv.50的精灵大多数是未进化，有时候很多战术都能有出其不意的效果，如依布的忍耐+起死回生，皮皮鲸的滚动等。2vs2的也比较类似，2vs2里多用2体攻击的招数，如冲浪、岩崩、地震+飞行系精灵效果也不错，在占优势的情况下，大爆炸也非常实用。

1vs1战斗21连胜后，厂主会来挑战你，由于他的队伍是随机的，所以这里就不介绍了。击败他后得到银色K勋章。42连胜后，他会再来，当然队伍还是随机，击败后得到金色K勋章。

苍穹战斗场



苍穹战斗场很类似tv里的怪兽联盟，任务当然是夺冠。规则和大部分设施一样，分1vs1和2vs2两种模式，每种模式分两个级别，lv50和以上任何级别。禁止神兽。越到后面对手越强，决赛的对手肯定比半决赛的强，夺冠，其实也就是四连胜。



注册参加后服务员会带你进入一个房间，虽然你注册的时候带了三只精灵，但实际只能用两只战斗，上图第一个选项是查看本轮对手的情报。

由于只能选两只精灵，所以要知己知彼，选适合的精灵战斗是很重要的，如上右图，对手的队伍全是虫系，无论选哪两只都是虫系，如果见了这样的队伍，还选择草系精灵去的话，是非常不明智的。但别忘了，对手也能看到你的情报，所以如果遇到属性比较均衡的队伍(当然自己的也要配的均衡一点)，怎么选就见仁见智了。另外，选的时候顺序也很重要，如果两人都是一只水系一只火系，那么火系首发就不明智了，至少，如果对方水系首发，那一开始就占了下风，所以尽量用弱点少的精灵首发。





由于只有两只精灵参加战斗，很明显持久战有些不合时宜，强化也不是很必要。强攻的效果可能会比较好。我曾经用过专爱头巾的大猩猩，由于只有两只精灵，用破坏光干掉一只就等于歼灭敌人一半的战斗力，算起来还是比较合算的，加上大猩猩血多，挨一下问题不大。实战效果很不错。队伍选得好的话，靠着属性相克很容易就可以打败对手。但如果两只精灵选得正好是被对方克的，将会比较艰苦，不过属性也不代表一切，电系克化石飞龙，但大部分电系精灵还没出招就被地震秒杀。总的来说电脑的精灵还是比较弱的，虽然不少精灵的配招已经近乎完美，但电脑的实际操作并不能完全体现其效果。

一对一的比赛五连冠后，战斗场的厂主会来挑战你，他用的是大水怪、血翼飞龙和喷火龙，综合实力非常强大，水怪的耐久很不错，不过有草系这个四倍弱点，可以考虑从这点入手。血翼飞龙也有强大的攻击力，威吓特性几乎弥补了岩系这个弱点，冰系是其四倍弱点。喷火龙虽然战术很多，但耐久差，弱点也很多，比较容易对付，击败场主后得到银色T勋章。

10连冠后，他会再来，这次的队伍更加强大，水怪、红水都、钢蟹、水都特防特工都很高，非常难对付，倒可以考虑消耗战耗死他，或者大猩猩/钢蟹的影子球也有不错的效果。钢蟹也不好对付，用火系招数虽然不是最好，但也有不错的效果，也许地震也值得考虑。打败这支队伍后得到金色T勋章。

（未完待续）

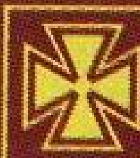
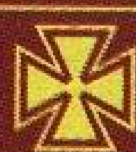




火炎纹章 烈火之剑

海克托尔篇hard难度S级研究

了解了烈火的海克托尔篇HARD难度S级研究要点后，让我们来看看详细的攻略讲解。虽然按照本篇攻略的方法可以达成海篇HARD难度S级评价，但是实际上想顺利打出最高评价，除了要具备技巧和足够的耐心之外，运气也是非常重要的哦！火纹的FANS们，一起来挑战吧！

GBA		
NINTENDO	S·RPG	128M
2003.04.25	4800日元	1-4人用

文/炎之魔神
责编/暗凌

攻略讲解

11章 另一个旅程

（回合数：8）

从下路走，直接去打BOSS。马修开门、偷盗、开宝箱，除了盗贼外其它的敌人都让海克托尔杀死。如果BOSS的防御是14，而海克托尔升级时长了一点力量的话，依次用投斧(てぉの）和专用斧攻击就可以击败BOSS，否则就只能浪费一回合了。（游戏中大多数敌人的能力都是会随机在小范围内波动的）。



12章 比翼之友

（回合数：6）

海克托尔和奥辛（オズイン）很强，上方的敌人主要靠他们应付，注意尽量避免被敌人反击。塞拉较弱，向下移动到树林里避免被飞马突击，马修则在她身边保护，注意尽量不要向右走，避免把BOSS引过来。至于下方，先让马卡斯把铁剑（てつの剑）交给艾里乌德（西洋剑レイピア太贵了），之后让他访问村庄；其他人利用地形且战且进，尽量让等级低的角色如艾里乌德完成对敌人的最后一击。到第五回合时应该把杂兵基本清光，BOSS会向下移动，让马卡斯拿把铁剑站在图示位置，等BOSS攻击时靠反击就可以把他砍成重伤，之后用蕾贝卡(レベッカ）配合艾里乌德解决他。当然，在击败BOSS过关之前，别忘了把11章得到的赤の宝玉和偷来的盗贼钥匙(とうぞくのかぎ）卖掉，补充些初级武器，除铁弓一把就够外，其它各需要两把。



13章 探求真实

（回合数：9）

奥辛和巴特尔向右去访问村庄，其它人向下。

第一回合：用蕾贝卡占住那个森林地形，使我军处于有力位置，只要能回避下方那个山贼的攻击（命中率40%左右）就没危险了。注意要利用“救出”使塞拉更接近前线。



第二、三回合：把附近的杂兵清掉，到第三回合结束时，把不带武器的马卡斯顶出去吸引敌人。



第四回合：马修移动到如图位置，以便下回合利用移动力优势说得基，他手中的必杀剑是重要武器。



之后就简单了，剩下的敌人也不强，注意左下角会有敌人的

飞马增援。让海克托尔尽快用专用斧击败BOSS占领过关。

13章外传　行商人马里纳斯

（8回合）

第一个时限章节。本章地形复杂，关键是守住出击时所在的小岛，利用好遍布地图的树林地形。基拿把铁剑守住下方入口，两个斧男和奥辛守左方入口，其他人从上方出击。上方敌人实力颇强，要好好利用马卡斯和森林地形，尽快用两主角的专用武器清除掉游牧民减轻压力。访问右方的民居可以得到5000G，对初期贫困异常的我军来说是笔大数目了，一定要拿到。注意门前的那块树林，一定要尽快让高移动力的单位（最好是罗文ロウエン）占住，被山贼占了的话就不好打了，访问后还可就地利用地形优势和武器相克消灭附近的敌人。

14章　蠢动者们

（9回合）

轻松的一章。随着马里纳斯的加入，终于可以进行整备了，别忘了在出击前把武器分配好。出击地点右方的几个敌人，巴特尔一个人就能搞定，让他和蕾贝卡留守，对付下方的飞马；塞拉带两个人走上方的桥去收艾鲁克，只要第一回合时削弱桥对面那个士兵的HP（注意不要杀死他），艾鲁克行动时就会过来捡漏，下回合就可以轻松的对话了，让加入后的艾鲁克去访问上方的村庄。其他人出左下的桥往左走，第三回合就能进入BOSS的攻击范围了，由于第五回合会变天，要尽快解决他，海克托尔的专用斧对其可一击必杀。击破BOSS后敌人的增援停止登场，以后的章节也大都如此。让移动力最高的马卡斯去访问左下的村庄，顺便到道具屋买3把回复杖、2个E级理魔法。要注意是右下出现的海贼和飞马受伤后会跑回砦上回复体力，而现在我方没有能在海上移动的单位，只能等他们补满HP再移动过来，所以一定要尽快消灭，绝对不要砍个半死让他们浪费时间。等雨停后尽快清场过关。

15章　飞降的钩爪

（8回合）

初期最艰难的一仗，要依靠强力的马卡斯和奥辛。

第一回合：马修开门，利用“救出”使右方三人脱离BOSS的攻击范围，和大部队合流。罗文守上方的门，基守左方的缺口，高攻防的角色守大门。



之后利用无敌的马卡斯大叔削减敌人的HP其他人捡漏。第四回合左右时把BOSS引过来，海克托尔用专用斧杀之。马修专注于右下的宝箱，其他人清场。要注意保护普莉希拉，本章有些杂兵能对她一击必杀。

16章　基亚兰的公女

（8回合）

要说明的是，由于烈火中同职业的角色实力差距不大，所以如果没有特殊能力要求的



话，出击的同职业的人可以互相替换，一般级别低的角色出击。

没什么难度的一章。开始时给新加入的同伴补充一些武器，之后就保持阵型利用地形向右推进。新加入的小红（ケント）小绿（セイン）两位骑士则沿下方道路向左去访问村庄。BOSS的职业依然是重甲，在持专用斧的海克托尔面前还是不堪一击。

17章　谜之行踪

（15回合）

首先要说的是，如果不用非常手段，上方宝箱里的那把银剑是不可能拿到的，我方无法早于敌方的盗贼到达上方的宝箱，所以就不要和这个较劲了。奥辛拿着对骑士特效的ホースキラー去左下角对付敌方增援，马修去开左方的宝箱，其他人尽快向上冲。注意要用普里希拉说得雷万，别杀得兴起连他一起切了。之后雷万去说得路赛亚，注意NPC的安全，如果附近的弓兵没清干净时可以先把他们救出，有NPC存活才能进外传。

17章外传　港镇帕顿

（8回合）

相当有压迫力的一章。雷万一个人走上边，其他人利用地形防御。第二回合时要抢到图中地形：



一般来说，现在基的回避应该有40出头，加上森林地形的20和剑克斧的15，所有的海贼对他的命中都在个位数。有



些威胁的只有那个弓兵和理魔法师，但命中也不到50%，带个伤药足够解决了。记得一定要在第二回合用海克托尔解决掉那个拿剑士杀手（ソードキラー）的海贼和下方敌增援的圣骑士（回合结束时装备专用斧）。三、四个回合后等那些海贼被消灭得差不多了再全军突击。注意不要惹达茨和BOSS，直接对话过关。

18章 海盗船

（9回合）

和上一章类似，也是敌人既多又强、我军处于守势的一章。

第一回合：注意马修的攻击力不要太高，反击时不能杀了那个有天空之鞭的飞马。



第二回合：马修偷盗那个天空之鞭后，芙萝莉娜将他救出，飞到图中位置，准备空降到左方的海岛船(两人身上都要带着伤药)。其他人守住楼梯。由于敌人太多了，虽然基和雷万很强，但仍可能被源源不断的敌人打到。这时就需要点运气了，估计会L/S几次，要有耐心。



第三回合：芙把马修降下，装备投枪到如图位置，利用反击消灭附近的魔法师。

第四回合：马修从魔法师身上偷到圣水，两人使用后那



些魔法师就没威胁了。这时上方应该也能控制住形势了，尽量给路赛亚练练级，另外要到道具店买几把门钥匙和一个光魔法。由于BOSS拿的是命中非常高的ルナ，攻击时要小心。当然，在这之前别忘了顺手把他身上的引导指轮牵过来。

19章 魔之岛

（8回合）

又是视线受阻的一章。雷万、普里希拉和达茨三人往右走，其他人则向下。下方有不少游牧民，要小心。第五回合时费奥拉在我方出击点附近出现，芙萝莉娜要提前移动到那里等待说得。出现敌方增援的两个位置如图，要尽快消灭。





BOSS的能力颇强，要先诱使他用长弓攻击后再近身消灭。

19章外传 封魔者

（13回合）

本章最大的麻烦是要在一回合内做掉回避50、守备13、HP52的封魔者。现在我方手中威力最大的武器就是那把必杀剑了，而能使剑的角色中力最高的一般是雷万或者马卡斯，出击较强的吧。注意要把对重甲有特效的武器全部拿出来。开始时先让雷万利用山地地形清除那些拿克斧枪的飞马，其他人从下方绕过去。大概到一半时封魔者出现，这时卡纳斯和普里希拉回到出击位置附近应付敌增援的魔法师。马修先把BOSS身上的半价卡偷过来，之后推荐大部队先应付封魔者，将他身边的护卫清光再上去围攻，持必杀剑的雷万当然必须出必杀的。封魔者消失后诱使BOSS使用较重的远程魔法，再让雷万冲上去用必杀剑一击解决。本章S/L的次数会比较多，要有耐心。另外，本章一定要把马修的速度练到20，这样才能偷下章敌盗贼身上的道具。

19章异传 时之狭隙

（9回合）

本章地方所有的盗贼的速度都是20，相当讨厌，所以不要带多余的道具如伤药出来。威尔在图中位置在塞拉的支援下



应付墙壁外的敌人，其他人开门后(要用门钥匙)往上走。要注意的是那个拿睡眠杖的神官骑士，一定要尽快清除，我军有人被催眠的话就reset。前进到房间中部时要小心BOSS身边的飞龙的突击，钢枪的威力还是相当高的。这时应该和开了右下两个宝箱的盗贼相遇了，把东西拿回来后灭口。之后马修去开左上的宝箱，其他人去

虽然这是我买的第二本，但MY BRLTHIR从第一期便买我是继续他的道路，他已经大学了，对了，他还曾在PG上登过 篇文章，他叫谢冬发，以后请各位多多指教 。谢俊发，18，男，515823，广东省汕头市龙湖区外砂镇蓬中中池巷15号，兴趣：游戏、音乐、动画、漫 画

围攻BOSS，要注意的是一定要在BOSS装备远程魔法时消灭他，否则等他换成吸血魔法就不好办了。

20章 龙之门

（13回合）

出击之前，先把手中闲置的东西如部分伤药、火把甚至骑士之证这样没用的转职道具卖掉，现金要凑够15000G。马修拿着半价卡。本章不算难，但会相当紧凑，一个不小心就会浪费大量的回合数。



两个弓兵就在原地对付左、右下角的敌增援；用门钥匙打开上方的门后路赛亚对付中间增援的暗魔法师和佣兵；卡纳斯对付左中的理魔法师增援；马修开左下角的门、宝箱后由菲奥拉救出，向上疾进；其他人向上走，在房间之间的狭小通道中和敌方大队骑兵、游牧民的战斗中，三主角的专用武器会发挥绝大威力。快速解决之后，在第五回合三主角和马修要到图中位置：



第六回合：开门，冲进去解决两个暗魔法师，注意不要进入BOSS的射程。

之后由海克托尔说得拉卡尔德，拉卡尔德从敌盗贼身上偷得会员卡，把会员卡交给马



修，马修直接奔向右下角树林的秘密店，解决掉中间敌增援的路赛亚也去协助马修。带着会员卡和半价卡的马修到秘密店之后就是大采购，必杀剑和必杀枪各买一打，宝箱钥匙也要买两把。



↑马修所在的位置就是秘密店。

21章 新的决意

本章开始时尼尼安加入。舞娘是FE系列的特色之一，加上本作新加入的系统，能产生丰富多彩的战术，要善加利用。刚开始时又是大采购，带着半价卡的普里希拉先光临出击点附近的道具屋补充回复杖（10个）和魔法（若干），再去武器店补充初级武器（剑枪斧各10把），本章快结束时还要到右上的道具屋买圣水（10个），所以出击前也要大甩卖，把宝玉甚至加能力的道具卖掉，凑够15000G的现金。本章只有最左边的两个和最右边的民居有道具拿，中间的两个就忽略掉好了。艾鲁克负责左边的修道士，其他人直接向右冲，敌人不算强，保持好阵型即可。冲到右边的出口处时放慢点节奏，完全控制局面后再把BOSS引出来。注意BOSS的攻击范围，偷走他身上的英雄之证后，用他试试上章新购入的必杀系武器的威力吧。



↑BOSS的攻击范围。

22章 两个羁绊

（9回合）

本章敌人大多拿的是反克系武器，要注意。先看一下现在还是敌人的希斯（ヒース）用克斧枪能否一击杀死旁边的盗贼（反克系武器之间的相克关系是剑＞枪＞斧＞剑，优势方命中回避各加15%，攻防加1），不能的话就reset。往下的路线有三条，BOSS在右下角。中间路线的敌人非常多，而且物理魔法系混杂，硬要从这里冲是很危险的；左线要说得希斯、开宝箱和去秘密店；右线自然就是解决BOSS了。



↑艾鲁克和路赛亚（别忘了带伤药）在图中位置利用地形应付中间上来的敌人。

艾里乌德、卡纳斯、尼尼安、普里希拉和马修走左线，要注意的是敌方的盗贼会先开里面有勇者斧的宝箱，等他开了这个宝箱之后用希斯再抢回来，之后让卡纳斯站在柱上利用地形应付其他增援。秘密店位置在左上角，要买两把远程回复杖リブロー和一把抗魔之杖Mシールド。

其他人走右线，记得用琳说得拉斯。打开通道后直接去



找BOSS麻烦吧，这种能力的圣骑士是不堪一击的。

23章 活着的传说

（10回合）

本章最重要的目的是寻宝，盗贼到了相应位置就能找到宝物，而其他人就要靠运气了。需要说明的是，寻宝和乱数无关的，就不要费劲画圈了。宝物位置如图。



由于出击人数太少，只能出一个盗贼，全部宝物都用盗贼挖的话太浪费回合数了。所以光之剑和英雄之证就让其他人去碰碰运气吧。BOSS身上的白宝玉、魔道士身上的引导指轮别忘了偷过来。至于战斗方面，左方的敌人都交给潘特吧，他在本章几乎是无敌的；飞行单位小心敌人的弓兵即可。

23章外传 被创造的生命

（9回合）

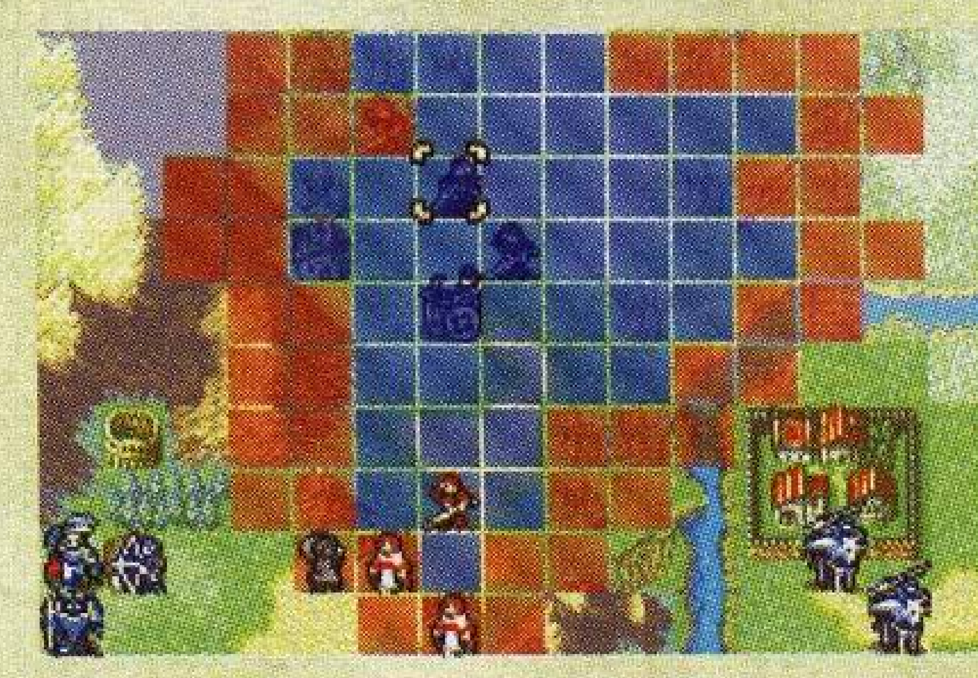
如果没做好准备的话，本章相当麻烦，敌人大都是高级职业的魔法师，远程魔法和状态异常杖漫天飞舞，经常是死都不知道怎么死的。但现在有圣水和必杀系武器就轻松多了。魔防是本章最重要的数值，没事时就要用圣水和抗魔之杖提高魔防。另外，能回复异常状态的レスト杖要给赛拉。开始时就被分成两队：马卡斯和鹰眼（ホークアイ）负责开门、宝箱和拆墙；普里希拉和赛拉援护；海克托尔就在出击位置附近待机，应付偷袭运输队的敌增援；持必杀枪的飞马则是突击手，所有的敌人都能一击毙命。要注意的是，由于地形的限制，预测乱数比较麻烦，但现在大家应该都练熟了吧。封魔者被命中或者到第四回合敌方行动时他就会消失。他自己消失的话所有能破坏的壁都会打开，而命中他的话所有壁和门都会打开，中间房间里的敌增援也会冲出来。两种选择自然是攻击他省回合数，所以给海克托尔和飞马都带上射程为2的武器吧，封魔者的移动方向是随机的，隔着墙壁摸他一下即可。

24章 四牙袭来

为了迅速过关，地图上方的瓦雷斯就不要说得了。第一回合先让飞兵把右下持远程魔法的祭司干掉，减轻较弱角色的压力。



之后两位飞马先去道具屋买一把恢复异常状态的レスト，之后访问中间的村庄，第四回合时再和主力会合。注意避开BOSS罗伊德的攻击范围。



其他人在地图中部集结，灭掉上方冲下来的飞龙，一样要小心不要进入BOSS的攻击范围，并且还要注意敌人的远程攻击。等到第五回合敌人的远程攻击消耗完之后，第六回合利用这个消耗间隙用飞马把BOSS引下来。手持光之剑的罗伊德能力极高，要特别小心，海克托尔的克剑斧和飞马的必杀枪能给他足够的伤害，第七回合时上去围攻吧。同时让另一飞马去访问秘密店，位置如图。对骑士特效斧ハルベルト买四把，其他特效武器一样两把。本章采购时也别忘了出示半价卡哟。



25章 疯狂的野兽

（10回合）

敌人不强但很多，适合低等级的角色练级的一章。弓兵上箭车在尼尼安的配合下解决对岸的弓兵，但要注意不要被敌人的飞马攻击到；左下那些斧兵随便派个能用剑的就能轻易扫平；海克托尔站在左图中位置等待法利娜出现说得；右方的敌人交给三飞马，多给新加入的法利娜经验值；对付上方的大队骑兵，则让斧兵拿着上章刚买的ハルベルト站在右图中的位置等敌人上来送死。





注意不要把级别练得太高，这关系到26章的路线选择。唯

一比较麻烦的是上面据点的BOSS能力较强，要小心。

26章 触不到的手,传不到的心

（16回合）



又是轻松的一章。三飞马解决了敌人之后带着尼尼安去支援主角，其他人利用地形慢慢消灭敌人吧。注意不要去惹BOSS瓦依达（ヴァイダ）。

27章 暗之白花

（12回合）

由于天气移动受限。本章尽量让琳和法利娜得经验值，要让她们尽快专职。



第一回合时路赛亚向右去应付那些龙骑，之后再向左等敌人的增援；其他人向上（走右边的门太慢了），要多利用“救出”；拿着对重甲特效ハンマ-的达茨堵住重甲房间的出口,通过调整乱数使他在敌人行动时被重甲的投枪命中一次，这样那个房间内的祭司会用远程魔法攻击达茨（如果抗不住



的话用圣水加魔防），这样第二回合就可以用骑士在图中位置清除这个远程魔法的威胁。

之后主力继续向上冲，要利用第五回合雪停的机会进入房间内，而这时我军正好会腹背受敌，要小心计算。让塞拉利用地形去对付右上的龙骑士和弓兵。进入房间后要小心BOSS那命中和攻击力极高的远程魔法，HP和魔防不够的人不要进入其攻击范围。里面那个持银剑的剑圣也很麻烦，让拿克剑斧的海克托尔引过来杀之。无视第9回合出现的卡雷尔,开完了宝箱后就尽快过关。

28章 黎明前的攻防

（16回合）



出击前普里希拉一定要转职。本章最大的难点是保护赛菲尔王子的安全，所以动作一定要快。别忘了带门钥匙和宝箱钥匙。兵分两路,芙萝莉娜、菲奥拉、马修、普里希拉和海克托尔走左线,最快速度冲下去保护王子;其他人走右线,说得尼诺和清除BOSS。第三回合时左线要到达图中位置,用海克托尔的专用斧对付圣骑士马克希姆——本章最强的敌人。



第七回合时一定要赶到图中位置干掉这个佣兵，否则他行动时很有可能把赛菲尔秒杀。至于右路则不用太着急，慢慢推进练级，最好在这章把琳、卡纳斯和法利娜都转职。至于BOSS乌露斯拉，利用她用远程魔法的时机移动到图中位置，下回合就可以用专用剑轻松击败她。





左下角的德鲁依身上有个地之刻印，别忘了偷过来；本章拿到的ブーツ给海克托尔加移动力。

28章外传 诀别之夜

依然艰辛的一章，复杂的地形限制地面部队的展开，又



是飞马非常活跃的章节。开始时达茨和塞拉留守，应付下方的飞马和源源不断的飞龙增援；大部队慢慢推进，高级职业的敌人都给艾里乌德让他尽快转职，低级职业的敌人尽量都给尼诺；三飞马则突袭孤岛上的敌人，第一回合解决弓兵，第二回合解决那些远程魔法的魔术师，第三回合要飞到图中位

置，依靠高回避和高魔防消耗BOSS的远程魔法和祭司的异常状态杖。



把BOSS的远程魔法消耗完之后主力移动到中间的平台，这时要注意下方飞龙的突袭，拿着银枪的飞龙异常厉害，一定要保护好较弱的角色。第九回合地形变动前，塞拉和达茨都要移动到左上角的平台上，否则被困在海中就不好了。马修和尼诺利用狭窄通道去对付左上增援的斧兵，飞马扛着加法尔去右上开宝箱（暗杀者可以用盗贼钥匙，但是不能偷盗）。剩下的就是解决BOSS了，虽然她各方面能力都很强，但在法拉之力+必杀枪的威力下依然不堪一击，飞马扛着尼尼安和海克托尔尽快占领过关吧。



29章 命运的齿轮

（14回合）

本章敌人主要是大群的魔法师，所以要人手拿一个圣水。开始时派一个飞马去访问左下的村庄，瞬移杖是相当重要的道具，顺便还可以去武器道具屋补充些武器。利用前两回合敌人还未围上来的时机，把塞拉空投到左方的暗魔法师群中，她在那里是无敌的；而卡纳斯要占住图中的森林地形阻挡那些女武神（ヴァルキリア），她们实在是太强了，一定要注意不要让海克托尔进入她们的攻击范围，否则可能被秒杀。





尼诺去右边应付那几个魔道士，其他人则在出击位置右边的岛上把那些女武神引下来各个击破并用远程杖援护前线上的角色。把那些暗魔法师解决得差不多后岛上的角色向BOSS所在的城堡前进，过程中要非常小心BOSS身边那两个造型独特的德鲁依。接近城堡后右下角出现瓦依达带领的敌增援，海克托尔说得瓦依达，那些龙骑则交给尼诺。城堡中的BOSS莱纳斯虽然强力并且带着防必杀的道具，但用三角攻击+勇者枪+法拉之力依然能轻松解决。



30章 狂战士提尔巴恩

（8回合）

只能出场两人，海克托尔还是强制出击，另一个名额就给普里希拉吧。难度不高，两人从上方尽快突击。右上角的宝箱中是海克托尔的专用斧，值得一拿，其它的就忽略掉好了。用必杀斧对付BOSS。

31章 悠久的黄沙

（12回合）

敌人不强，正好给低级别的同伴练练级。开始时先让三飞马、普里希拉与大部队合流，右边的敌人较弱，骑士们和飞





龙去练级吧，用必杀枪都是一枪一个；艾里乌德和马修负责左边的剑圣和宝箱；中间那大批的重甲交给海克托尔，拿着对重甲特效的ハンマー站在有利地形上静等敌人上来送死，飞马要注意点那些拿着银弓的狙击手，虽然她们现在已经非常强了。

31章外传 战斗准备

（6回合）

补给章，顺便去斗技场赚点外快，5回合能在斗技场得到近一万G。

32章 背水之战

（7回合）

最后一场大型战役了。由于主力已经过充分成长，实力很强，敌人没有太大的威胁，



何快速过关就成了唯一的问题了。琳、加法尔、基和塞拉往右，访问右下角的村庄；海克托尔、艾里乌德、卡纳斯、普里希拉（拿着传送杖）和尼尔斯向上；尼诺走中线，潘特和路易斯夫妇协助她一下；三飞马依然是突击手，注意她们的走位。

第二回合：帮助尼诺击败地图中间的剑圣，之后尼诺占据森林地形等那群龙骑上来送死。



第五回合：把主力前进路上的敌人清光，准备突击BOSS了。



第六回合：利用传送、救出让尼尔斯接近前线，以便下回合使用法拉之力；飞马都用



圣水加魔防并装备投枪，利用反击解决那些挡路的魔法师。海克托尔也要尽量接近前线。

第七回合：用法拉之力+必杀枪解决BOSS之后，把海克托尔传送过来。在占领之前别忘了去秘密店（位置在右上角森林包围中的那块平地）把现金尽量花掉。

32章外传 生存的价值

（1回合或15回合）

如果经验评价和资产评价都够的话，法拉之力+必杀枪+传送杖，一回合解决。如果经验资产不够但攻略评价富裕的话，就慢慢打过去吧，狂战士的经验值很多，而本章的两个宝箱中的武器都是很贵重的。



终章 光

（7回合）

本章不能在地图上调整出击位置，位置由角色选择时的顺序决定。



最后一章了，已经无需考虑凹点等麻烦的问题，只要快速过关即可。本章敌人身上掉落的武器都是非常昂贵的，所以一定要在身上留下空位。开始时敌人在6个房间里，为了加快攻略速度可以带门钥匙去开门。琳去右下的房间，专用剑可以秒杀游牧骑兵；加法尔去左下；三飞马去左上应付那三个魔法师；右中、右上交给海克托尔、艾里乌德和大贤者阿托斯；左中的两个斧兵则引出来围殴。六个房间的敌人都消灭后，上面的门会打开，BOSS内尔卡尔交给大贤者好了，至高之光对他有特效的。击败他之后进入后半章。



后半章只有一个敌人——火龙。虽然它拥有超高的攻防能力，但在神将器、ルナ等武器的围攻下依然是不堪一击。



~后记~

战斗终于结束了，看完结局后，赶快去查看最终的评价吧。满满的25颗星星，是不是很爽呢？^_^

大家对人物的喜爱各有不同，有人喜欢剑圣的高必杀，也有人喜欢贤者的远近攻击双秀，偏爱飞马者重甲三角攻击的也大有人在，因此根据兵种组合的不同，攻略方式也不是唯一的，希望本文能给读者以一定启发，用自己喜欢的组合获得S评价。

我非常喜欢AVG类型的游戏，特别是文字AVG类型的游戏。我觉得掌机迷以前出版的逆转了以及恐怖夜的攻略非常棒。这期ZERO ONE SP也不错，希望以后多多加强这方面的攻略。李灵，21，男，400044，重庆市沙坪坝正街174号重庆大学A区10公寓311，兴趣：游戏、足球、看体育节目

布欧的愤怒

龙珠Z



ATARI	A·RPG	64M
2004.09.13	29.99美元	1人用

文/NW族团 克雷斯、Dr.A
编/雪人

收集篇



注：以下收集品，除随剧情得到的以外，其他的建议大家在第11章最终消灭了布欧以后（即下表中的第11章末尾）再去收集，因为这时可以去任何地方，而且有的展品也要在这时才能触发剧情后得到。

Z-战士展品（Z-Fighter Exhibit）

收集到以后交给胶囊公司大厅右边房间的老头即可。

编号	名称	入手方法
1号	Goku's Power Pole	巴菲迪飞船外的右上方，需要悟空用瞬间移动获得。
2号	Yamcha's Bat	在恐怖沙漠（Diablo Desert）中，先向上走两个版面，然后向左走两个版面，展品就在某块石头内。
3号	Gohan's Training Sword	第二章一开始，在悟饭和悟天的房间的大玩具盒子里。
4号	The Bansho Fan	在悟空家过桥向右的森林里，门口需要悟饭LV140才能通过，先到上方的小屋拿到钥匙，然后来到一个满是石头的场景，打碎石头向右得到。
5号	Ox-King's Helmet	游戏进行到第11章末尾时，回悟空的家与牛魔王交谈后获得。
6号	King Kai's Hammer	游戏进行到第11章末尾时,到大界王宅邸外的洞窟（第一次进的那个），与界王的宠物巴鲁交谈后获得。
7号	Ginyu's Ship	在胶囊公司的实验室里左边的房间的研究员手里，交谈后得到。
8号	Baba's Crystal Ball	游戏进行到第11章末尾时，到阎王的办公室与水晶婆婆交谈后获得。
9号	Mr.Popo's Turban	在神殿的左上角，仔细看会发现一个宝箱，9号展品就在里面。
10号	Broly's Crown	找第七颗龙珠时，打败BOSS后即可获得。
11号	Android #20's Hat	游戏进行到第11章末尾时,再到恐怖的沙漠的火车上(要等门的颜色变为紫色的135时,不是的话就要多来几次）,在火车上一个敌人的身上得到。
12号	Yojirobe's Sword	逆时针绕弥次郎兵卫转三圈，他会掉出一个箱子来，这样在去巴菲迪的飞船的路上就可以捡到。
13号	korin's Cane	在给加林仙人红鲷（Red Snapper)的时候随机获得。
14号	Grand Kai's Boombox	游戏进行到第11章末尾时，到大界王的宅邸外右边大界王的新车处与大界王对话后获得。
15号	King Yemma's Mug	游戏进行到第11章末尾时，再到皮拉夫的城堡（要等门的颜色变为青色的145时，不是的话要多来几次），在原来取得龙珠的地方打败两个金球人获得。

英雄撒旦展品（Hercule Exhibit）

收集到以后交给撒旦市展览馆的展员即可。

编号	名称	入手方法
1号	Punching Bag	盗贼的巢穴里最左上的房子的房顶上,要悟空用瞬间移动才能拿到。
2号	Championship Belt	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
3号	Weight Set	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
4号	Moustache Wax	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
5号	Sandwich	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
6号	Cape	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
7号	Autobiography	游戏进行到第11章末尾时，再到猫头鹰之森里，给入口处的忍者一个盗贼头巾（Bandana）后获得。
8号	Hercule Comic Boss Issue #1	游戏进行到第11章末尾时,到西部城市的Z-MART连锁店里买到。
9号	Hercule Action Figure	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里，主人会向你要撒旦果汁(Hercule-ade），给他一个后获得。
10号	Piiza Action Figure	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里，主人会向你要无醇饮料(Root Beer），给他一个后获得。
11号	Pirozhki Action Figure	在金字塔里打败BOSS后后面房间里的宝箱里。
12号	Caroni Action Figure	在找第七颗龙珠的山上，某个地方有暗道，过去就可得到。
13号	The Movie	第二章悟饭从学校出来后,进撒旦的宅邸，左边的房间里有一个。
14号	Key TO Westcity	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里,主人会向你要秘制药(Elixir),给他一个后获得。
15号	Boxing Gloves	从悟空的家向下过桥，进森林里有记忆点的地方向左向下再向左,看到如图的树，15号展品就在树后。
16号	Collector's Plate	游戏进行到第11章末尾时，答应猫头鹰之森的忍者们收拾空贼后,再次来到获得五星珠的大飞船上，打败BOSS后获得。
17号	Video Game	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里，主人会向你要超级秘制药(Super Elixir），给他一个后获得。
18号	Hit Pop Single	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里，主人会向你要火鸡（Turkey),给他一个后获得。
19号	Air Hercule Shoes	游戏进行到第11章末尾时，到橙星中学的操场上，17秒内跑完三圈即可获得。
20号	Diploma	盗贼的巢穴的右小角的海边小屋里，主人会向你要恐龙尾巴(Dinosaur Tail），给他一个后获得。
21号	Hair Care Products	西部城市通往胶囊公司的小路（不要到胶囊公司的版面），房子后面的男人喊饿，给他一个Steak就可以得到21号展品了。
22号	Smoke and Mirrors	在西部城市的左上角，需要悟空用瞬间移动拿到。
23号	Warlord's Sword	在猫头鹰森林的忍者之里，有一个地方是三个武士排成品字形，消灭他们后得到。
24号	Hercule Cereal	在“天下第一武道会”小岛的GIFT商店里买到，价值25000。
25号	Hercule Collectible Card Game	在“天下第一武道会”小岛的GIFT商店里买到，价值50000。

杂七杂八篇



一、浪子回头金不换



被布欧吃掉的魔王达普拉，如果被送到地狱的话一定会很得意，所以阎王把他送到了天堂。没想到，这家伙到了天堂以后居然大彻大悟，还感叹起人生来了（瞧他那表情，真让人受不了），与他对话还会送你一件很好的装备Crystal O-Yorol。

二、馋猫

加林仙人的能耐再大，终归是只猫，虽然每天被弥次郎兵卫好吃好喝地伺候着，但时间长了难免也馋鱼吃。在盗贼巢穴的右下光明小屋（Light House）的外面、悟空的家右边的隐藏区域（就是拿4号Z-战士展品的那个地方）还有龟屋都可以抓鱼，建议穿上从敌人身上打出来的Wet Suit（142级才能装备）去抓，这样抓到好品种的鱼的几率要大些。当与加林仙人对话的时候，选择给他小鱼他会给你随机小数量的金钱，选择给他大鱼他会给你随机大数量的金钱，选择给他红鲷（Red Snapper）的时候他就会给你圣水（随机给你一个展品）。



三、后方支援





在西部城市的胶囊公司外面，布尔玛的妈妈在晾衣服，平时和她对话的话可以无限次的得到小甜饼干（Cookies），但是当身上有从敌人身上打到的“Dirty”（脏）系列装备的时候与她对话，她就会帮你洗。此时先到地图画面然后再进城就洗好了，干净的装备数值会提升不少。

同样地，布尔玛的父亲在实验室里，当身上有“Prototype”系列的装备时与其对话，再进城他就会还给你一件增强型（Enhanced）的装备，能力数值也会有很大提升，真是不错的后方支援啊！

四、可怜的弥次郎兵卫



不停地与弥次郎兵卫对话，他就会不停地送你仙豆，最多七颗，直到被玩家剥夺干净为止。

五、水晶老头



在西部城市市中心的上方，有一个卖“拉扎勒斯水晶”的老头，每个水晶的价钱为5500。因为水晶可以复活一次，所以觉得通关有难度的玩家就多买两个带着吧。

六、跑了也不放过

第一次到忍者之里打败BOSS后，BOSS忍者会躲到棺材里，这时可以走过去把棺材打破，得到一个“Gokuu hat”，要100级时才能装备，装上以后升级时就会多得到一个可自由分配的能力点数，相信不用我多说各位也知道这意味着什么吧。



由漫画改编的游戏大行其道，就我自己而言，最好的改编作品就是将原作的精华浓缩起来，让玩有充分感受。
叶碧菁，女，518026，深圳市沙尾西村165号503、504，兴趣：网络游戏、掌机游戏、绣花


SP
软硬兵团

烧录前沿

文/窗外不归的云
责编/暗凌

EZ3 Manager beta2放出最新版

继上期更新后，从9月20日至截稿之日EZFLASH放出的EZ3 Manager beta1 datacode已经是0930版，和最初版相比，这次加上0916版已经算是更新了两次loader，而且解压速度也大大提高，解压速度和EZ-DISK到内存的速度提速一倍，此外，更新:实现了多存档保存和多存档读取，实现方法是在我的电脑界面按L键，同时，实现了看书的书签自动保存和手动保存功能，在读书界面按START键进入书签保存界面，读取书签在EZPDA的我的文档里面，用户如果要更新的话必须更新卡带上的loader。

下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez3b2-0930.zip

EZFA发布ECube 1.07 released

EZFA发布的Ecube实际上走的高端路线，这和EZ3的策略一样，秉承EZ FA的优良传统，Ecube做工精良，软件界面清新，而最新的ECube 1.07 released有以下新功能：

1、删除时自动备份功能，在属性中选择该功能，备份的文件在缺省目录下，名字为“游戏名+月+日+年+.sav”。

2、增加了添加文件时，文件的分类，分为压缩文件、游戏文件和普通文件。

3、更新了驱动程序包，该驱动支持EZFA Client 1.03和ECube Wizard所有版本。

4、增加了改变游戏名的快捷键F2。

5、支持改变游戏备份大小。

6、支持文件例表中的右键弹出快捷菜单。

7、支持鼠标拖拉操作，改变游戏的顺序。

8、增加了更新标志图标，蓝旗表示需要更新。

9、增加了DEL快捷键。

GBALink配套软件4.40测试第2版

GBALINK的发展值得探讨，它是以改卡出身，到现在成为高端烧录卡中的佼佼者，归根结底应该算是其踏实的作风，比如GBALINK的软件一直都被业界誉为最好，可以说每一次GBALINK的软件升级都会给玩家带来惊喜。本期截稿时GBALink最新配套软件为4.40测试第2版，主要有以下更新：

1、进一步提升压缩ROM在GBA上的解压缩速度，现在的速度大约是以前的120%，也就是提高了大约20%。这样解压缩64M的《黄金太阳》是10秒，解压缩128M的《新约圣剑传说》汉化版是21秒，解压缩128M的《续・我们的太阳》是18秒。

2、增加138个ROM的金手指数据，这样GBALink烧录系统已经可以对1497个ROM支持金手指功能了。另外，游戏中文名库更新到1678。

3、此外，在9月29日发布的4.40测试第1版中更换新软复位金手指系统，现在的金手指系统兼容性比以前更好，更多的ROM支持软复位和金手指功能，另外，新系统不需要调用BOMA，对ROM处理的速度极快，无论ROM有什么样的片头，新系统都可以正确识别，所以取消了以前的“手动软复位”功能，使软件操作更加方便。最主要的是，在添加ROM时允许直接加入金手指。这样对于需要压缩的ROM，就不需要因要在ROM属性中启用金手指而对ROM压缩两遍了。

下载地址：http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/diy/gbalink/gbalink440b2.zip

supercard新版内核支持压缩功能

作为一款使用CF卡作为存储媒介的烧录卡，SC卡先天具有大容量的优势，然而最新版本的升级内核使得SC卡容量在原先的基础上再翻上一番，因为像GBALINK ZIP一样，SC卡新版内核增加了“压缩”的功能，用户只需要在PC上用专门的软件对ROM进行压缩再拷到CF卡里就行了。最新版的SC卡不需要升级内核就可支持压缩功能，不过目前新版和老版卡都放出了v1.23版内核，有SC卡的朋友尽快升级，此外，目前最新的补丁库是10月1日放出来的，使用最新的补丁库能够保证更大范围的存档兼容量。

下载地址：

旧版卡内核升级：http://www.cftogba.com/download/upgradeold123.zip

新版卡内核升级http://www.cftogba.com/download/upgradenew123.zip

最新补丁库：http://www.cftogba.com/download/rominfo.bin

SC卡老版最新软件：http://www.cftogba.com/download/setupold.exe

SC卡新版最新软件：http://www.cftogba.com/download/setupnew.exe

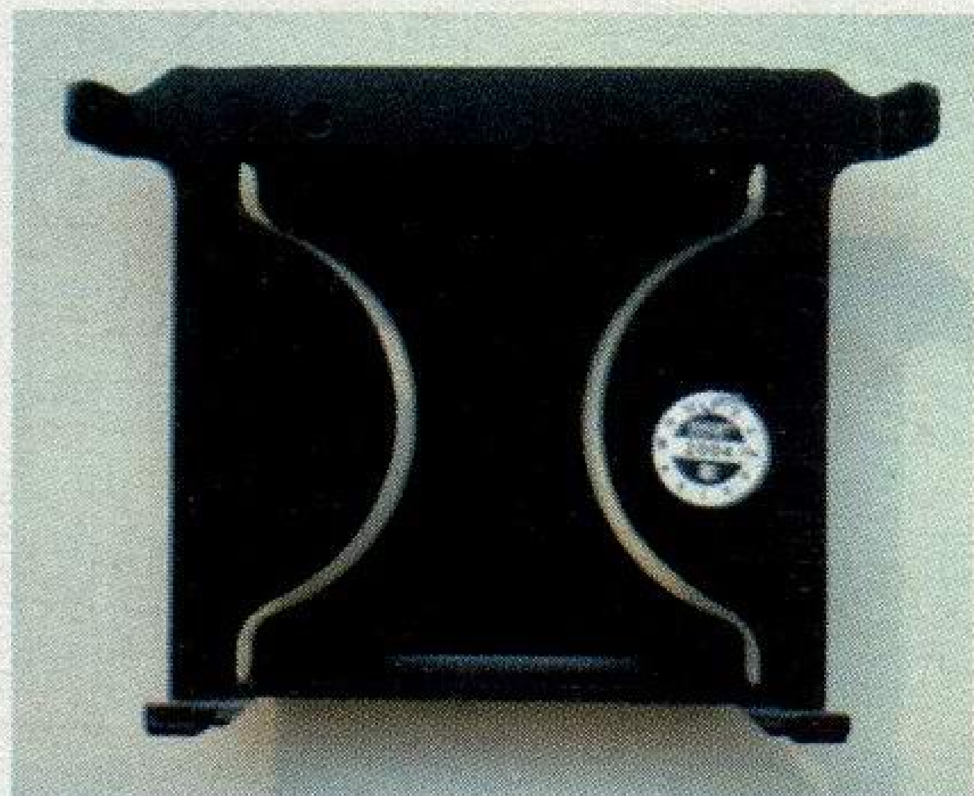
希望有机会可以和更多的人一起体验游戏上的快乐。
曹有，24，女，116000，大连市中山区纪经街76号经济中心杨

掌机配件详解

上期曾经给大家介绍了一套GBASP的配件组合，这个周边是把SP二合一面盖和SP二合一腰扣结合的组合套装，适合玩家们外出携带，但是有的玩家并不想为了其中某一个周边而选购一个组合。所以本期的掌机配件详解就由笔者来为大家拆解组合，详细介绍一下三个相关的SP周边。

文/龙游测试中心 藤宫兰 责编/暗凌

首先要为大家介绍的是北通二合一面盖，其产品编号是S212。当笔者拿到这个周边的时候，外观部分给笔者的印象还是不错的，整体看来外表面比较光滑，但是拿在手里细细把玩一下，问题就来了：用来将周边固定在SP外壳的四个角在制作上显得有些粗糙，边边角角打磨得还不够精细，毛边摸起来有些磨手，这样在安装的时候对SP的外表以及固定槽会有磨损。在安装的时候，产品固定起来十分紧，装起来有些麻烦。在这里奉劝一下各位读者大人们，这个面盖装上之后不要轻易的取下来，因为上面两个角的卡子不是很结实，反复的安装拆卸容易导致卡子的断裂，从而使整个周边安装不上失去其应有的作用。此外需要提及的是，该周边的另一个主要作用是装卡带，但是鉴于D版卡带的外壳质量参差不齐，有的卡带在装入面盖的过程中比较紧，有的则比较松，所以各位读者大人们最好不要轻易把卡带插到里面去，就连笔者和暗凌JJ的EZ老白烧录卡都差点拔不出来。总而言之如果读者们并不喜欢反复拆装周边的话，这个产品大家还是可以试一试的。建议参考价格：18元。





下一个是组合中的另一个成员——SP二合一腰扣，产品编号为S213。相比前面的面盖而言，腰扣的做工明显要好得多，即使是拿在手里也很少有毛边磨手。厂家在设计的时候细心了些，腰扣的内侧四壁都有绒层贴，这样可以防止SP放入的时候对机器外壳有磨损。扣在腰带上的腰扣安装简易，只需要按住腰扣的按钮横着放入，并将其轻推到底即可。这里注意的是安装的时候一定要横着。但是在装上之后，腰扣显得十分松动，这会给玩家们一种不牢靠的感觉，但是实际使用过程中腰扣的固定作用还是很让人放心的。在腰扣后侧也有放置卡带的插槽，这个插槽要比面盖上的卡带槽做工精良一些，插卡的时候不会很紧，取出的时候也很方便，不过注意的是卡带的放置要在安装腰扣之前进行。这种设计有些不太合理，希望以后厂家能够有所改进。总而言之，这款周边对于那些不喜欢拿SP包包出门的玩家来说，是值得购买的。建议参考价格：18元。



最后一个是SP装饰面盖，其编号为S211。这款产品尤其明显的体现出了国产周边的通病——做工粗糙的问题。虽然从外表来说看不出来哪里有什么过于毛边的地方，但是在安装的过程中，笔者心爱的SP的表壳插槽被磨损的比较厉害。安装的时候，装饰面盖的四个角特别的紧，但是装完之后在外壳的表面却有些卡不住，左右的缝合不严实；同时拆卸的时候也十分费力，笔者摆弄了半天，终于将其拿下，然后看到SP的表壳插槽，唉……至于外表的装饰盖，包装中自带的是银灰和透明两种颜色，总觉得两种外观效果都并不是十分的理想，这就需要读者大人们自行去寻找符合自己审美观的装饰盖了。对于不太喜欢用贴纸和上色等其他方式来装饰和打造个性化SP的玩家们来说，可以尝试一下这款周边，体验一下装饰的效果。建议参考价格：18元。



最近心情不好，随便转时看到了本杂志，买来看看很不错，可惜不能长买《掌机迷》（老妈不让）。
陈星宇，16，男，130000，学校：吉林省第二实验学校9、9斑，兴趣：打篮球、耍网球、电玩上网

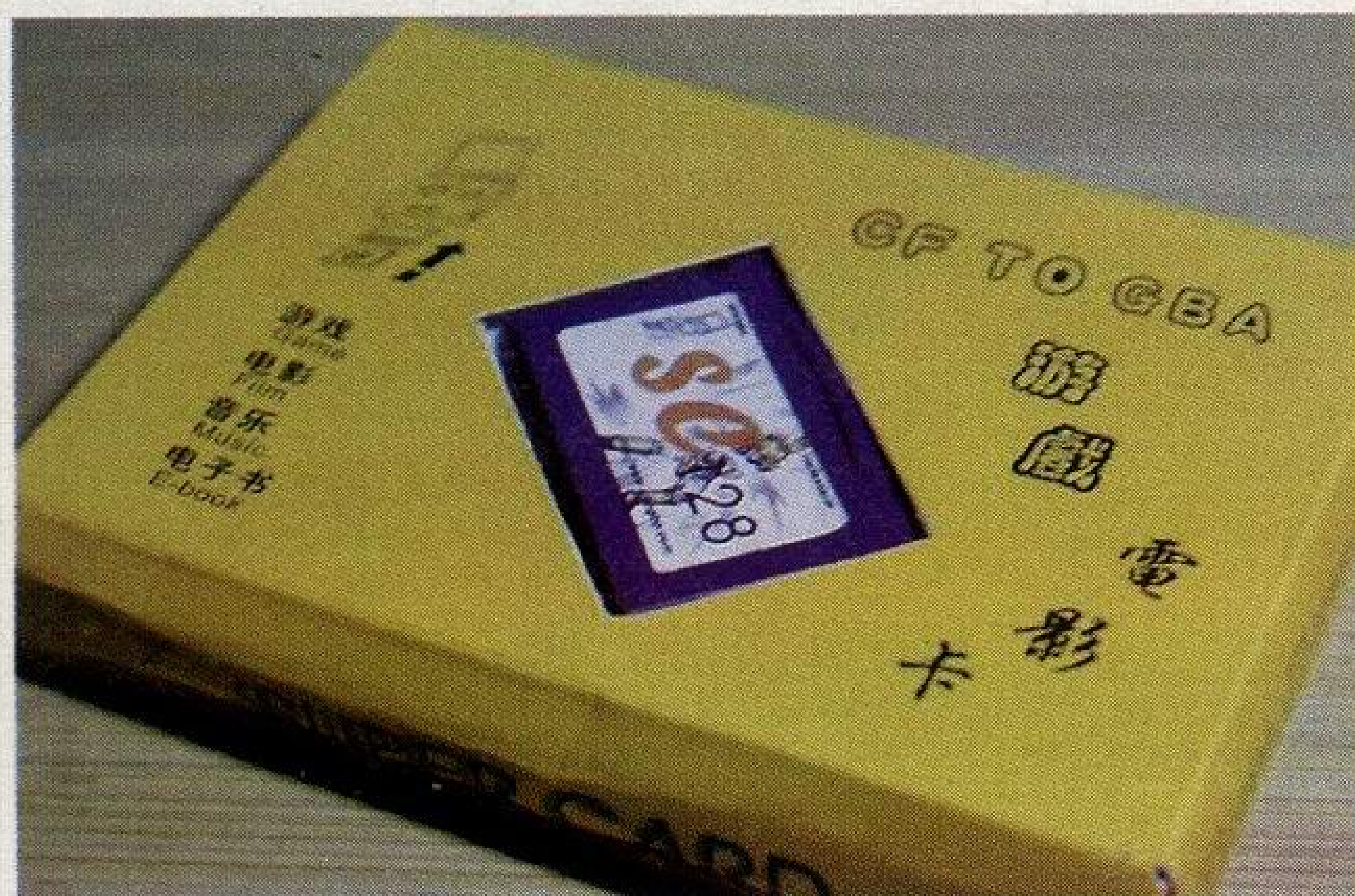
SUPER CARD测试

YIFEI绝对没有想到，自己当初的构想竟然被别人在自己产品的基础上实现了，GBALPHA最后终于走上了和烧录卡相反的路，SUPER CARD究竟应该被称为"继承者"还是"创新者"呢？这实在是个问题，不过我们看到的事实是——SUPER CARD首创以CF卡这种低价格大容量存储卡作为游戏ROM的存储媒介（注意，是CF卡，之前虽然有厂家开发出类似产品，但是采用SD卡作为媒介必然导致整体价格高昂，而且其构造始终没有SUPER CARD简单实用，CF卡目前有4G的容量，如果用它作为游戏载体，那么……），所以它成为玩家关注的焦点也在情理之中，本刊之前虽有SUPER CARD的介绍，但是鉴于众读者对它的期盼，为了给大家一个交代，同时也为了让买不起高端烧录卡的玩家能够达成"圆满"，所以本期特意推出详尽评测，对SC卡感兴趣的朋友可不要看走了眼哦。

文/窗外不归的云 编/雪人

外观篇

烧录卡各个部分成本中最低的恐怕就是包装了，SUPER CARD的包装确实也够简单的，仅仅是一个纸盒，笔者收到卡带的时候由于邮寄过程中出现的问题纸盒已经被压扁了，值得庆幸的是卡带没有任何问题。此外，SC卡的做工也不是很好，紧密度不行，松垮垮的，首先是用料，再就是模具，这两方面都做得不够好，导致SC卡一看上去就像是地摊上的廉价货，这有点像一代的电影卡，但是和二代电影卡相比就差天远了。



一般的大厂对卡带的外形包装相当在意，比如像EZ FLASH公司，最新推出的EZ3包装就很下功夫，看上去十分上档次，又比如GBALINK ZIP所采取的铁盒包装，看上去相当养眼。虽说包装并不能决定本质，然而名牌终究都是包装出来的，没有看到哪个名牌会采用简陋的包装，虽然说豪华的包装会在无形中提高产品的价格，但包装是身份的体现嘛，不过话说回来，SC卡走的是低价路线，各方面减少成本也是理所应该的，不过笔者认为如果SC卡还想争取更多的用户，那就必须把外观这一方面做好，否则是很难从第一印象讨好人的。

硬件篇

要实现SUPER CARD的烧录功能，就必须为它购买一张CF卡才能正常玩游戏，这就存在一个CF卡品牌的问题，市面上的CF卡琳琅满目，选择起来比较麻烦，特别令人苦恼的是SC老版卡，由于当初设计时的问题，对某些品牌的兼容性不大好，目前只有SANDISK的卡能够很好的识别，笔者估计是因为厂家在开发SC卡时选择的CF样卡就是SANDISK卡吧，不过说来奇怪，厂家送测的这一块SC卡虽然是老版的卡，但是我手头三张CF卡都能够很好地识别，这三块卡分别是：SANDISK 256M、WINWARD 128M、PQI64M，也许这是因为云云的RP很好吧(汗……)，不过话说回来，真正的原因可能是我对SC卡进行了内核升级，这样一来对于CF卡的兼容性有可能通过软件转而提高了。但是推荐使用老版SC卡的用户还是尽量购买SANDISK的CF卡，不过有一点要注意了，SANDISK的CF卡在市面上假货极多，目前行货SANDISK存储卡是由捷和，宏衢，丽达三家代理，他们三家的标签都是不同的，但是都经过SANDISK公司授权的，买的时候注意一下相关标签以及防伪标志，正宗的卡是保五年哦，至于价格嘛，128M的SANDISK CF卡在180元左右，256M的SANDISK CF卡在260元左右，每个地方行情都不一样哦。此外，CF卡存在高速卡与低速卡的区别，我们买的CF卡如果只是用在SC卡上的话，低速卡就行了，没必要多花钱买不实用的高速卡，除非你拥有高档数码相机或者PDA设备。

以前就给大家介绍过，SC卡有两种版本，一种可以运行128M内的游戏，也就是说超过128M的游戏不能用它玩，而另一种可以运行256M内的游戏，目前已经出的所有GBA游戏都能玩，这两种版本价格方面有悬殊，256M版本要贵些，购买的时候各位





看自己的具体情况，因为现在256M的游戏还是比较少，玩的时候又不多，128M的卡就够了，当然，如果你喜欢玩《火焰纹章-烈火之剑》或者《逆转裁判》这种汉化之后超过128M的游戏，那就需要购买256M版本的SC卡了。值得注意的是，这里说的128M/256M并不是说SC卡带的容量，实际上SC卡是没有容量这个概念的，因为它存放游戏的媒介是CF卡，CF卡有多大，它就能装多少的游戏，128M/256M只不过是它的内存空间而已。

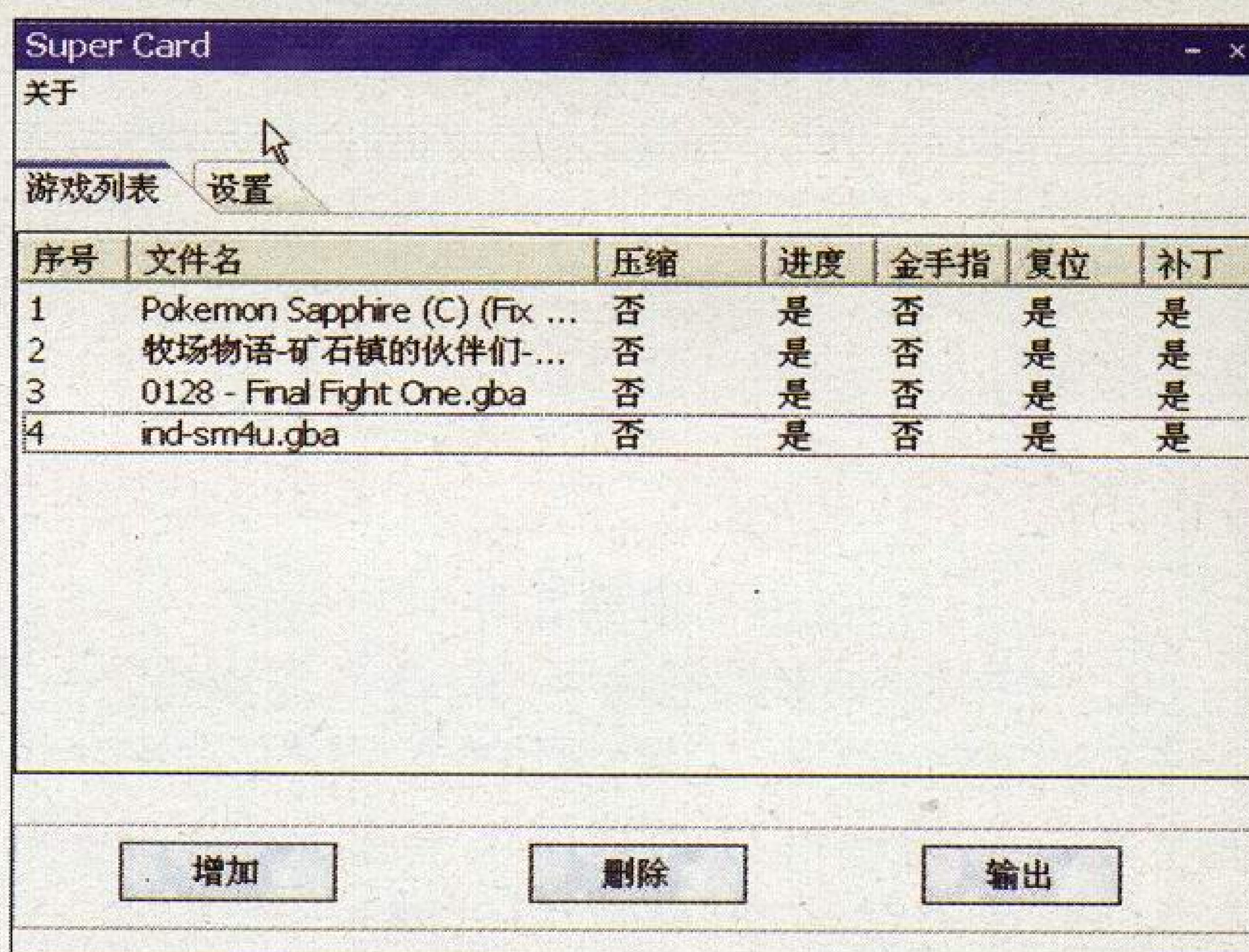
另外有一个问题就是SC卡在GBA和GBA SP的兼容性，也许读者认为谈这个问题是没有必要的，我当初也是这样认为，因为以前测试过的近十种烧录卡都不存在与GBA或者GBA SP不兼容，但是在测试SC卡时我确实发现了这个问题。最开始我是用一台小神游GBA测试的，该小神游GBA是10版，将CF拷好游戏放到SC卡再插进小神游GBA后，我发现游戏不能，出现了不能识别CF卡的情况，反复格式化卡带才能够进入SC的LOARER界面，并且能够看到游戏列表，但是选择游戏并装载到内存后发现出现白屏现象，我以为是ROM问题，于是换了一个ROM试，没想到情况依旧，再换ROM，还是白屏，最后试了二三十个ROM，都是白屏。我以为这是因为SC卡的质量问题，于是把SC卡闲置了一阵，准备找厂家更换一张卡，可是某天抱着试一试的心态在GBA SP上插上SC卡时，惊奇地发现可以游戏了！这才明白SC卡对GBA兼容性不大好，联系厂家，回答是"后期生产的某些GBA电路和老版的GBA不一样，所以会出现兼容性问题"，原来如此！不过由于条件所限，我只在小神游GBA上面测试了SC卡的兼容性，其他版本的GBA没有测试过，所以也不敢妄加评论说SC不支持所有的GBA，这一点还需要玩家自己来测试了，或者以后有条件我再告诉大家其他版本如01、02、03版的GBA能否玩SC卡。但是GBA SP却是每个版本都可以正常使用SC卡的，包括日版，美版还有亚版。

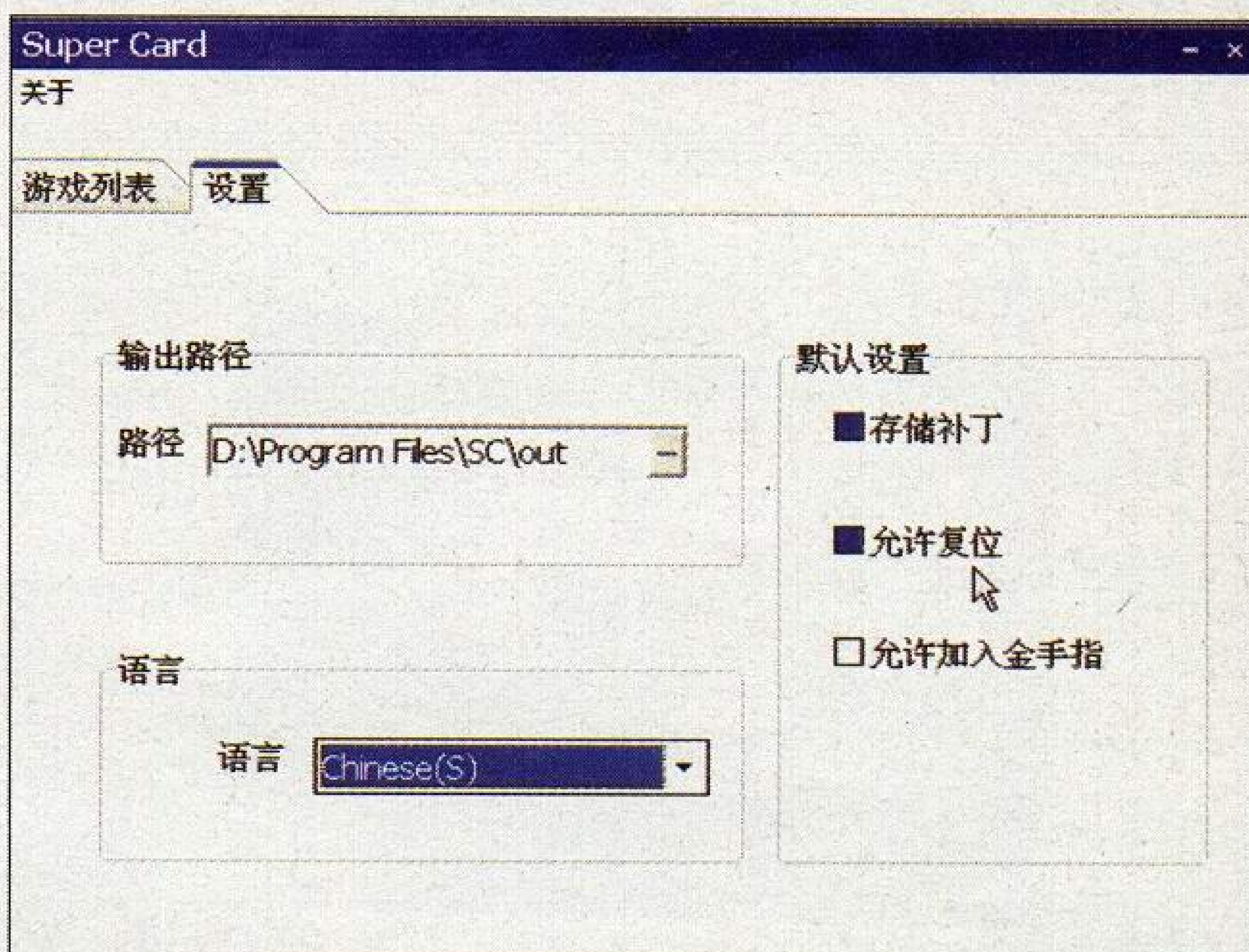
CF卡的类型也比较重要，目前SC卡只支持CF Ⅰ型，而CF Ⅱ型却是不支持的，另外就是CF卡的格式，目前由于SC卡只支持"FAT"类型文件系统，所以新买的CF卡一定要格式化成"FAT"，如果是"FAT32"文件系统，SC卡是识别不了的，插进去就会显示"Not fat format change another"的提示，而这也正是CF卡不能识别时的提示，所以出现这种提示时首先要检查CF卡的文件系统。

软件篇

[内核升级]

由于和电影卡采取同样的设计思路，所以SUPER CARD也有一个"内核升级"的概念，老版卡和新版卡最新内核都是10月1日发布的v1.22版，下载后解压缩拷到CF卡的根目录，然后插上GBA里，进入LOARER后选择"uplgred~1.bin"，然后会显示当前内核以及新内核的版本，按"A"键即开始升级，升级成功后会自动到LOARDER界面，建议买了SC卡的用户都去下载新的内核升级，因为新的内核在兼容性方面是最好的。此外，官方网站上面还有10月1日发布的最新补丁库下载，下载后将其放到SC卡程序的安装目录中，这样才能支持最新的游戏，同时也会修正以前的问题。





[烧卡软件]

实际上，这里将SC卡的软件称为"烧卡软件"是不大准确的，因为SC的应用程序实际上只起到了一个转换ROM的作用，也就是将普通GBA游戏转换成SC卡上面能够正常运行的文件，软件的界面明快简单，上手容易，用户只需要将ROM添加进去，然后再点"输出"就会得到转换后的文件，转换过程相当快，基本上一点"输出"马上就会得到转换过的ROM，注意：转换后会有一个和ROM同名的SAV档，要将它一起拷到CF卡里，这样才能正常运行。 由于是采用读卡器将游戏传到CF卡里，所以恐怕SC卡是目前"烧卡速度"最快的卡了，这一点应该没人反对吧（笑……），不过我觉得SC卡的ROM保存起来比较麻烦，因为SC卡不能使用原版的ROM，必须要使用经过转换后的ROM，这样一来硬盘里面就同时存在两个ROM，看来只有这样了，拷到CF卡后就删掉硬盘里的文件，不过这样一来下次玩就需要

再转换一次了，好在SC软件转换ROM速度极快，不会多花时间的。在软件的"设置"里面，ROM输出的默认路径是SC软件安装文件夹里的"out"文件夹，我们可以对其进行修改，同时还可以选择是否允许使用存储补丁、复位、金手指。

测试篇

[金手指测试篇]

如今各种烧录卡都把金手指功能作为卖点之一，SC卡自然也不例外，它所使用的金手指文件是CHT金手指，这是一种通用性很强的金手指，EZ和GBALINK都是使用的这种，好处就在于玩家可DIY性比较强，既可以到网上下载CHT文件，也可以自己改金手指码。



要想在SC卡上面使用金手指，首先需要在软件上面进行操作，我们可以在软件的"设置"里面将"允许加入金手指"选中，这样每次添加的游戏就会自动加上金手指，如果你没有这样设置，或者说不想软件自动给ROM加金手指，那么可以在添加的游戏列表上面双击ROM，这样就会弹出一个对话框，可以在这里将"允许金手指"选中，这样就能够在卡上使用金手指了。同时，你还可以在这里查看具体的金手指项目，比如我在街霸二上面所使用的金手指即包括"无限时间"、"P1生命值全满"、"P1能量槽全满"等选项（由于是网上下载的金手指，所以和EZ FLASH、GBALINK所采用的金手指类似）。

上面说的是PC端的操作，那么在GBA端该如何操作呢?

首先进入游戏，然后在游戏过程中同时按LEFT+RIGHT+A+STAR就可以进入金手指设置画面，按A键是金手指设置选项选择，B键则是返回游戏，你可以只选择部分的金手指，设置好后，回到游戏中就可以发现金手指起作用了，测试的快打旋风主角进入无敌状态，随便敌人怎么打，都不会死，而且还可以设置时间、人数等等，如果说闯关时遇到麻烦，当然可以调用金手指来助自己一臂之力了，但是有了金手指可不要乱用哦。

SC的金手指确实比较好用，关键是在游戏过程中可以随时调出来，也可以随时关闭，这就比其他烧录卡做得方便了。

不过在测试中发现了一个问题，某些游戏加载了金手指后会出现花屏的现象，比如SONIC3，另外有些游戏，如《烈火之剑》，如果没有用金手指，那一切正常，但是一旦用了金手指，轻则拖慢，重则死机，这种现象在许多ROM上都发现了，所以敬告使用SC卡的玩家尽量不要使用金手指。

[游戏存档]

SC卡的存档方式是SRAM，对于其他方式，是采取打补丁的方法，所以我们在程序文件夹里看到的srampatch以及save.sav即说明了问题，从测试的结果来看，大多数游戏都能正常存档，不过马里奥对大金刚测试存档失败，这里需要提醒大家注意的是SC存档方式比较麻烦，它不能像其他烧录卡自己保存记录，如果对游戏进行存档，则需要在游戏结束时按LEFT+RIGHT+A+SELECT进入进度存储画面，这时候选择"Yes"将进度存入CF卡中，而B键则是返回游戏。如果需要备份存档，直接将CF卡里的SAV档拷回电脑里就行了。



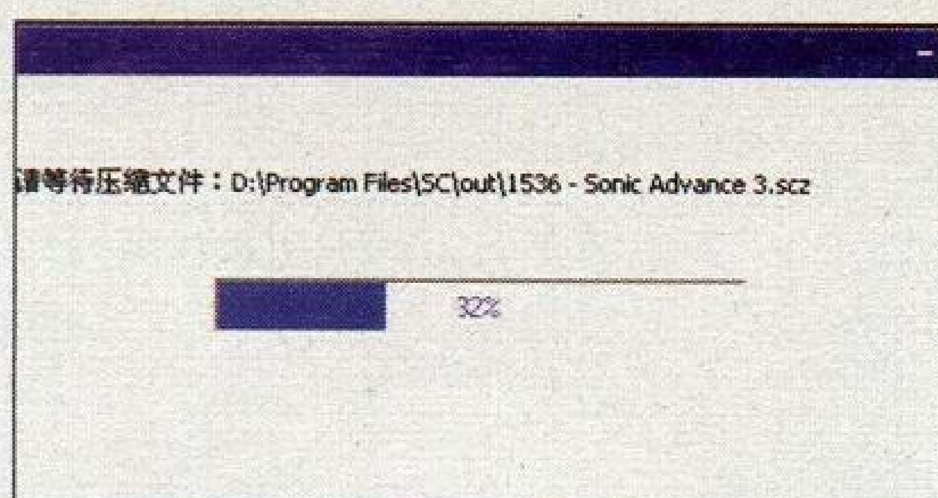
另外，以前厂家所宣传的即时存档功能并没有真正完成，这个功能目前只对应几个游戏，而且还需要打补丁，所以说这不过是为了宣传造势而已，我估计真正实现这个功能在现阶段还不是很现实。

不过由于SC卡的存档是保存在CF卡里，而CF卡是不需要电池就能保存文件的，再就是CF卡由于空间很大，可以存放许多个存档，所以 SC卡没有其他烧录卡掉档的担忧，这一点比较好。此外，由于只要将CF卡里的ROM拷到SC卡的内存后就可以将CF卡取下，所以玩家一定要注意在存档时把CF卡插进去。

[游戏兼容性]

SC卡是通过升级"rominfo"这个文件来升级补丁库的，补丁库越新，那么卡带兼容性就越好，由于其本身的特性，所以不可能像其他卡的兼容性那么好，不过好在厂家对补丁库的更新比较频繁，所以基本上不用过分担心，不过目前还是有许多游戏不能正常运行，像街霸是一个比较明显的例子，在片头以及选人的时候没有任何问题，可是正式游戏后就会发现游戏出现拖慢现象，而一旦使用了金手指则会马上花屏，另外像《SONIC3》，只要一存档就会花屏，这时候按任何键都不会有作用，只有关机再开了，

[游戏压缩功能测试]



SC卡的工作原理是将在CF卡里的ROM穿到内存里运行，所以在游戏之前就有一个传输ROM的时间，就好比GBALINK使用压缩功能时需要对ROM进行解压一样，经过测试，我们得到了有关ROM传输时间的数据。

此外，由于新版的内核增加了压缩功能，所以SC卡的卖点又增加了一个，目前市面上能够实现压缩功能的卡带有三 种，分别是：GBALINK ZIP、EZ FLASH3、SUPER CARD。SC作为一个新卡能够实现压缩功能实在是难能可贵，特别是它本身因为采用CF卡作为存储体的缘故以及使得存储空间巨大，再实现了压缩功能那就更是牛气冲天了，这一个功能相当讨好人，如果使用压缩功能，那么64M的CF卡就相当于传统烧录卡的1G，强吧？不过使用压缩功能后,ROM的传输速度要慢些，以下是实测数据：

游戏名称	压缩前容量	压缩后容量	压缩前传输时间	压缩后传输时间
快打旋风	3.83 MB	3.01 MB	2秒78	5秒90
口袋妖怪-蓝宝石	8.01 MB	5.47 MB	5秒01	12秒54
超级街霸2	8.00 MB	5.85 MB	5秒37	13秒21
SONIC3	14. 4MB	6.08 MB	9秒54	22秒33
Mario vs. Donkey Kong	15.3 MB	8.86 MB	9秒52	21秒84

从表上可以看出来，SC卡的ROM压缩功能很有优势，特别是对于大容量ROM更是体现得十分明显，超过10M的ROM基本上都能压缩到原ROM大小一半，当然，压缩比还是要看ROM类型，有些ROM本身就没有无用信息，所以就无从压缩了。

——[电影卡功能]——



许多朋友对SC卡的游戏功能着迷时也看重其电影功能，由于SC卡自己没有开发软件，所以目前还是使用电影卡发布的相关软件来实现看电影的功能，这样做虽然不大厚道，因为毕竟这是人家的东西，不过既然目前只有电影卡的软件能够实现这个功能，那就不管合法与否，用了再说……实际上通过filmplay这个插件，确实能够完美地实现电影卡一切功能（不支持电影卡新功能，只有基本的看电影，听MP3功能），可以说买了SC卡就相当于不花钱就



得到了一块电影卡，不过话说回来，这个技术毕竟是电影卡的，非法的东西用着始终不太好，所以SC卡似乎自己也在开发电影相关软件。

——[耗电量测试]——

SC卡在耗电方面算是一般，SP开灯且声音开最大能够坚持5个小时，比GBALINK等卡差一点，跟D版更是没法比，不太适合那种对耗电量这一方面比较挑剔的玩家，但是如果这样的玩家又喜欢SC的话，那就可以买一块组装电池。

总之，SC是一款相当超值的烧录卡， 与其他烧录卡相比，它最大的制胜法宝是在相对低廉的价格基础上获得了大容量的空间，同时又可以得到不错的烧录功能（比如金手指），虽然它还有这样那样的缺点，但是在这个价格档次上面，它却能让你享受最大的实惠，而且其可升级的理念更让我们对其未来充满了信心！

～ SUPER CARD优点 ～

1、以CF卡作为存储媒介，具有大容量低价格的优势
2、内置金手指功能，可以在游戏过程中随意打开/关闭金手指
3、不需要电池，真正永不掉档
4、无需驱动，不需要烧录
5、ROM压缩功能很实用

～ SUPER CARD缺点 ～

1、包装简陋，卡带做工不太好
2、金手指容易导致花屏
3、存档兼容性不好，有待改善



本PG第139页机战A中说得东方不败有误 ，游戏中恶魔高在与掌者高达都要由多蒙南坠，路红是对的，但对多蒙的击歼数并不要求蚌于阿遵比的加入条件，说得19话接顺疗用，铃 与多蒙将其击坠，之前遇到她时，最好都由多蒙击坠。陈宇炜，21，男，226006，江苏省南通市广播电视大学03机电，兴趣：游戏

文：CHINAGBA/MSN-04 SAZABI

改卡学堂

VOL.7

特别鸣谢：烧录地带
编/雪人



PCB改造实例



◆**PCB板号**：2R3232-3E5PL

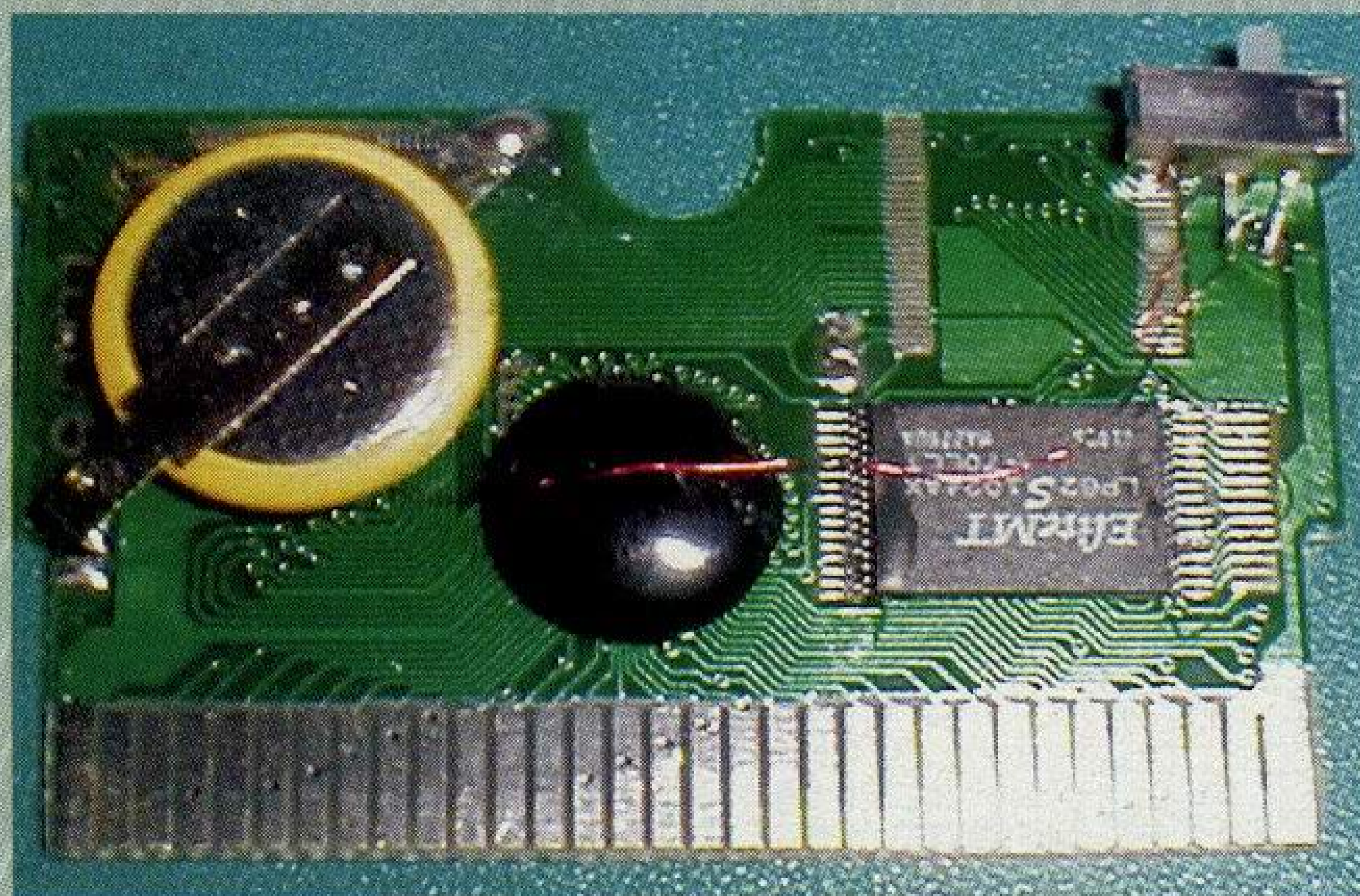
◆**FLASH芯片**：32M×2、64M×2、128M×1(常见配搭)

◆**存档芯片**：256K SRAM、512K或以上SRAM

◆**改造详解**：这个PCB上使用的都是TSOP52封装的三菱FLASH芯片，但搭配起来却是五花八门，还好它们的改法都是一样di（^o^）！对于单芯片，位置都是在电池下面,WE在第11脚(左下角往右数），挑起后按图上的红线连接即可；如果是双芯片，则要把另外那块芯片的第11脚（右下角往上数）也挑起连到金3。红圈内三个并排焊盘中右边的两个可以转换存档类型，断开是FLASH，连接是SRAM即全兼容。此PCB支持28脚和32脚两种SRAM芯片，如果大家不幸遇上28脚的话,也可以自己换个32脚的上去,使得全兼容成为可能(当然技术要过硬)。另外，GBALink经常会把单芯片128M错误检测为单芯片64M，解决办法是在“系统参数”里面去掉“自动检测卡带类型”的钩,然后在“卡带”里的“选择卡带类型”手动选择“特殊卡带类型”>“三菱128M单芯片卡带”就可以了。

◆**备注**：与2R3232-3E5PL极为相似的还有2R6464-3E5PL和Y20602C等板，改法都是一样的，不再赘述。





◆**PCB板号**：2R3232-U5PL

◆**FLASH芯片**：32M×2、64M×2、128M×1(常见搭配)

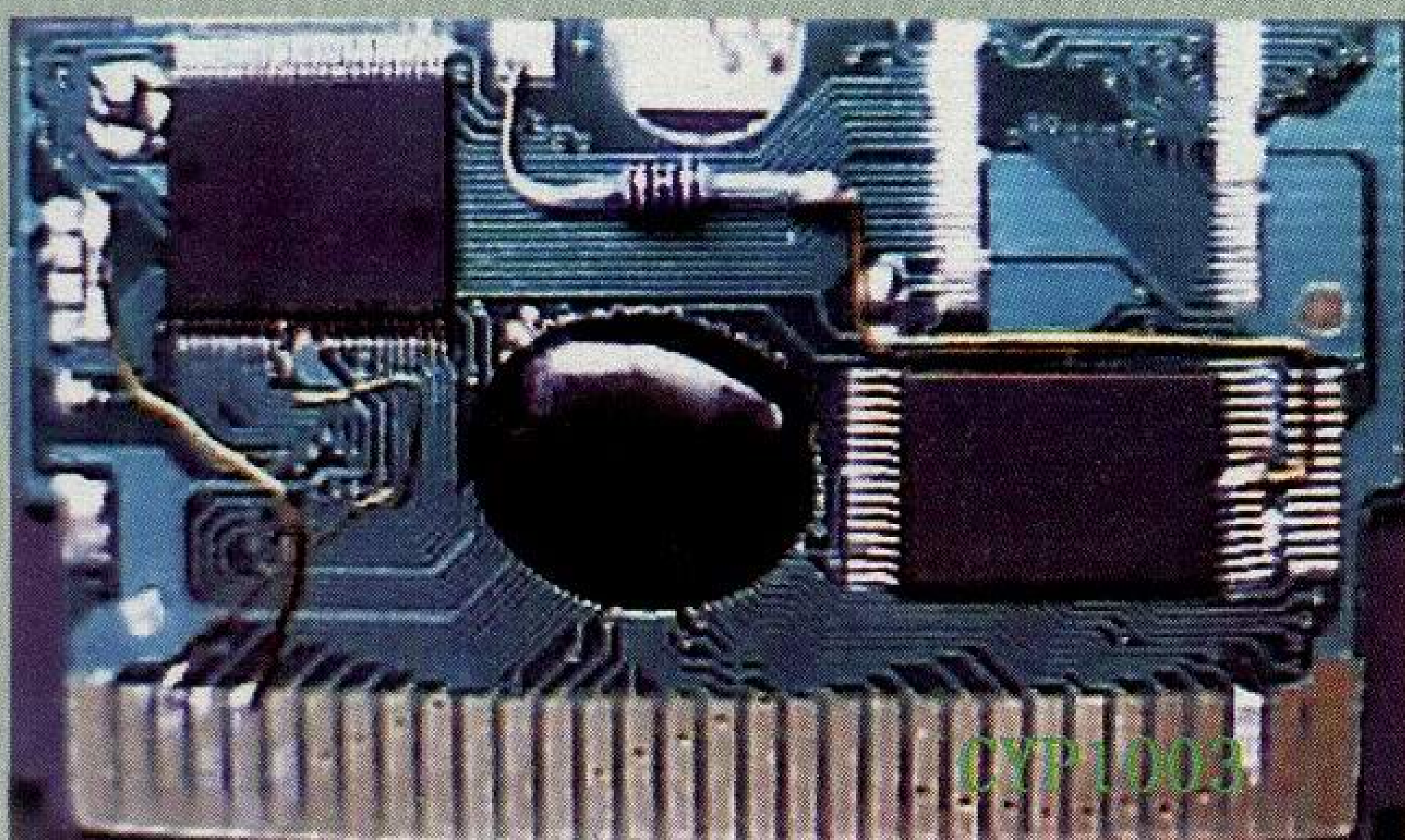
◆**存档芯片**：256K SRAM、512K或以上SRAM

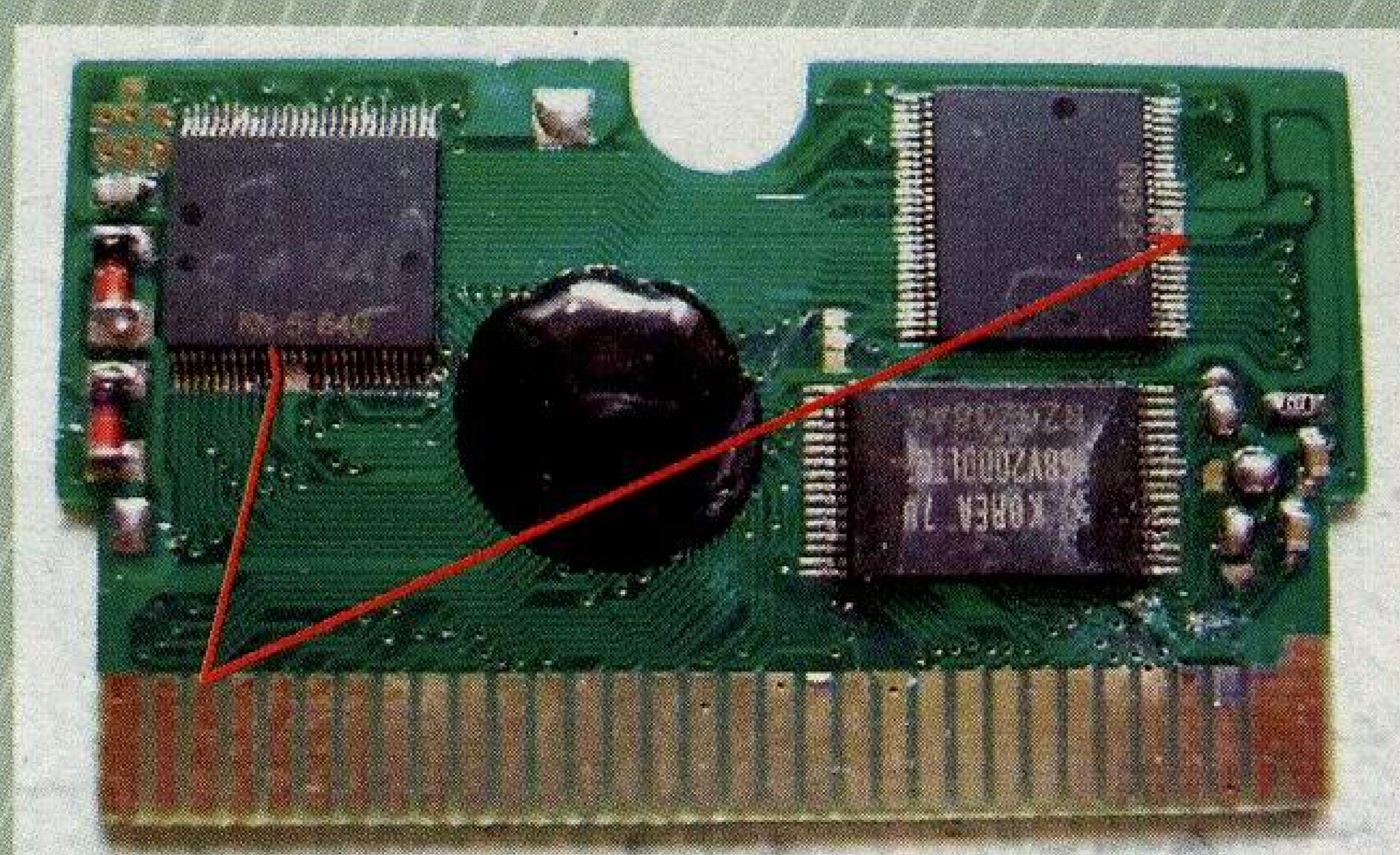
◆**改造详解**：这个PCB跟上面那个2R3232-3E5PL大同小异，大家可以放心对照着改。不过有一点要注意的是，这个PCB在烧写完成后需要把WE从金3接回金1（也就是要还原线路）

才可以正常游戏，否则就有可能死机白屏或者存档不能。但这样接来接去是比较麻烦的，有条件的可以如图加个小型开关来转换。记得我以前给大家介绍过一种加三极管的解决方法（详见栏目VOL.2），是达人cyp-1003摸索出来的，现在他又找出了一个更加简便的方法，就是把图上那个长条焊盘（不要跟旁边那4个正方形焊盘连接）连到金5就可以了。但这种方法据说只适用于单芯片，大家的卡如果是这样的话可以去试试。



◆**备注**：与2R3232-U5PL极为相似的还有2R6464-U5PL和Y20603C等板，改法都是一样的，不再赘述。





◆**PCB板号**：2R6464-C5PL

◆**FLASH芯片**：32M×2、64M×2、128M×1(常见搭配)

◆**存档芯片**：512K或以上SRAM

◆**改造详解**：这个PCB与上面两个的改法都一样，不过我特意找了一块双芯片的，好让大家也看看双芯片的实际模样（^_^）。其实这个PCB也有其独特的地方，比如说左边那两个二极管，正好构成了一个充电电路，这样即使是普通的锂电池，也能用上很长的一段时间，相当不错哦！

◆**备注**：与2R6464-C5PL极为相似的还有2H6464-C5PL等板，改法都是一样的，不再赘述。





改卡知识库

1、前一段时间，曾经有读者问过我Z卡和D卡的硬件区别，那时我只是简单介绍了一下，现在我就这个问题再给大家来个详细剖析吧。首先，Z卡在做工上是没得说的了，跟D卡完全不是一个档次；其次，Z卡的存档芯片可是非常分明的，FLASH存档的游戏用FLASH芯片、SRAM存档的游戏用SRAM芯片、EEPROM存档的游戏用EEPROM芯片，完全不像D卡什么都用SRAM芯片来节省成本；最后，Z卡用来储存游戏ROM的是MASKROM芯片而不是FLASH芯片，MASKROM芯片是不能够反复擦写的，所以大家就别想把Z卡改成烧录卡啦；另外，MASKROM芯片内部整合了控制芯片，所以Z卡都看不见像D卡那些ASIC控制芯片的（没有牛屎就是美观啊^_^）。不过，MASKROM芯片的成





本比FLASH芯片要低，之所以D商会选用可反复擦写的FLASH芯片是因为它可以装进任何游戏，不会出现积压的情况。而且，由于D商用的并非全新的FLASH芯片，所以实际价格还是比MASKROM芯片便宜。

2、火线的超强检测——这个是我本来说好在VOL.3给大家介绍的，但由于本人的失忆直到前几天翻回VOL.2才发现有这么一回事……小人已经做好准备了，大家有臭鸡蛋什么的就飞过来吧（>_<）！说回正题，火线在烧录软件内集成有一个专门用来检测卡带的程序，这是我很早就已经跟大家提及过的。只要连上火线，再点击“识别卡带”，软件便能自动检测并给出卡带的log信息。但是，对于外行人来说未必能看得懂，下面我就借用xuiei808的图片说明，大家好好看吧（注意这只是2.6版格式的log信息，新的2.8版还包含有存档类型大小的检测和火线身份ID的检测）。会看这些log信息有什么用呢？查看卡带的类型、容量以及存档不言而喻，更实用的应该是可以作为改卡的一种参考依据，包括是否改对和是否绝症卡（在尚未擦除卡带的时候如果检测到FLASHROM的数据是有规律的重复，基本上就可以判断此为绝症卡）等等。当然，检测结果有时候也不一定能够作准，仅供大家参考罢了。

火线检测数据说明！

```
=================================================
- 卡带log - gamebios.com火线论坛 - GBA火线烧录V2.603
检测到卡带类型：三菱64M+64M
卡带容量=16384KB

M芯片数A=1   F芯片数A=1
M芯片数B=2   F芯片数B=1

M00M 芯片.ID=1C2B   F00M 芯片.ID=FFFF
M32M 芯片.ID=1C2B   F32M 芯片.ID=FFFF
M64M 芯片.ID=1C2B   F64M 芯片.ID=FFFF
M128M芯片.ID=0001   F128M芯片.ID=0001

00M =FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
32M =FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
64M =FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
96M =FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
128M=00 00 01 00 02 00 03 00 04 00 05 00 06 00 07 00
=================================================
```

这个是显示检测到卡带flash芯片的品牌,个数与容量!

"16384KB"这个就是卡带的总容量,相当于16MB也就是128Mbit(1MB=8Mbit)

"M"就是三菱的检测模式, "F"就是富士的检测模式
"A=, B="这个是两种检测模式下识别的芯片数.

"M"就是三菱的检测模式,"F"就是富士的检测模式!
"00M"这个是从卡带的头部就是0Mbit开始检测芯片ID,
"32M"这个是从32Mbit的位置开始检测芯片ID,
"64M"这个是从64Mbit的位置检测芯片ID,
"128M"这个是从128Mbit的位置检测芯片ID!(如果检测到的是"芯片.ID=0001"说明没有检测到芯片,这个卡是128M的,所以在128Mbit的位置以后就没有数据了.)
"芯片.ID=1C2B"这里是检测到的芯片ID,后面的"1C"是三菱芯片的识别ID(如果是其他数值就说明是其他芯片,例如 98是东芝芯片,04或01是富士芯片,98是INTEL芯片,10是nec芯片,20是ST芯片!)后面的"2B"也是芯片的识别ID,所不同的是同品牌不同型号的芯片这个数字也会不同!(这个不必了解!)关键就是看前面的,如果能检测到"芯片.ID=1C"就说明芯片已经改对了!

Fire Linker
www.GameBios.com

这个是具体检测到的flashrom的数据，分别取了几个关键的数据点：
00M=(就是开头的数据)
32M=(就是从32Mbit位置开始检测的数据)
64M=(就是从64Mbit位置开始检测的数据)
128M(就是从128Mbit位置开始检测的数据)，如果检测到连续递增的数据就说明没有检测到flashrom的数据了！(这卡是三菱64+64M的128M卡带所以在128M位置以后就没有数据了.)

由于这个卡带是已经擦除数据的空卡，所以检测的数据都是 FF

解惑答疑区

改卡学堂

Q 《黄金太阳　开启的封印》、《召唤之夜　铸剑物语》和《洛克人ZERO2》这3个游戏是多少M的？我怀疑有的是64M的，但为什么我用GBALine的AnyU检测的结果全是128M的呢？

这3个游戏都是64M的，出现128M应该是AnyU的检测错误吧。其实这些检测的结果只是用于参考，准确的答案当然是用一些ROM管理软件（如OffLinelist）查看了。

Q AnyU支持改卡的FLASH芯片有哪几种？支持富士通的吗？

不仅富士通，AnyU还支持东芝、三菱、INTEL、AMD、NEC、ST等常见FLASH芯片的烧录。除了NEC和ST因为手头没有以外，其余5种FLASH芯片经我测试都通过了烧录，可以说是火线之后的又一个烧录改卡的利器！

Q 我把一盘卡改坏了，按原来的线路接回原状，但开机已不能玩（Nintendo标志变花了），但用AnyU先进入操作界面，再按L+R后又能进入游戏，这是什么原因？

估计有哪些地方损坏了，但通过AnyU可以进入游戏倒是有点不可思议……抱歉，这个问题恕我无能为力了。

Q 对于绝症卡上面的芯片是否可以换到其它好的PCB使用？

这个是可以的，但是卸芯片需要使用热风枪，价格对普通玩家可能有点贵（有强人可以使用电风筒卸芯片-_-），而且由于芯片的引脚比较细，重新焊接的时候难度也比较大。如果实在要这样做，我建议去找修理手机的师傅帮忙，他们工具和技术都比较有保证。

乐在汉化中

定位汉化，Crack & Hack

文/funlove 编/雪人

大家好！从这一期《掌机迷》开始，一个新的栏目《乐在汉化中》和大家见面了。我就是这个栏目的作者funlove，目前是千岛汉化组的破解员，对我的文章有任何疑问或者建议，欢迎给我发email讨论哦：funslove@163.com ^^

《乐在汉化中》这个系列文章，将从最基本的汉化原理说起，尽可能详细地讲述汉化，尤其是GBA汉化的过程。文章将努力做到通俗易懂，让每个有一定语言基础的人都能顺利入门；另一方面，在汉化的思想上将尽量深入，使大家能够突破"猜测"的层面，去了解汉化的真正内涵。

汉化，如同一股久不干涸的涓涓细流，在中国的游戏界、软件界孕育着一代又一代的汉化人。随着现今掌机汉化愈演愈烈之势，有更多的人都想要了解汉化，尝一尝汉化的滋味。在国内，汉化究竟扮演着一个怎样的角色呢？我们从汉化中能得到什么？相信每一个试图踏足汉化领域的人，都会问这样的问题。要真正理解汉化，就让我们一起来追溯汉化理念的来源吧。

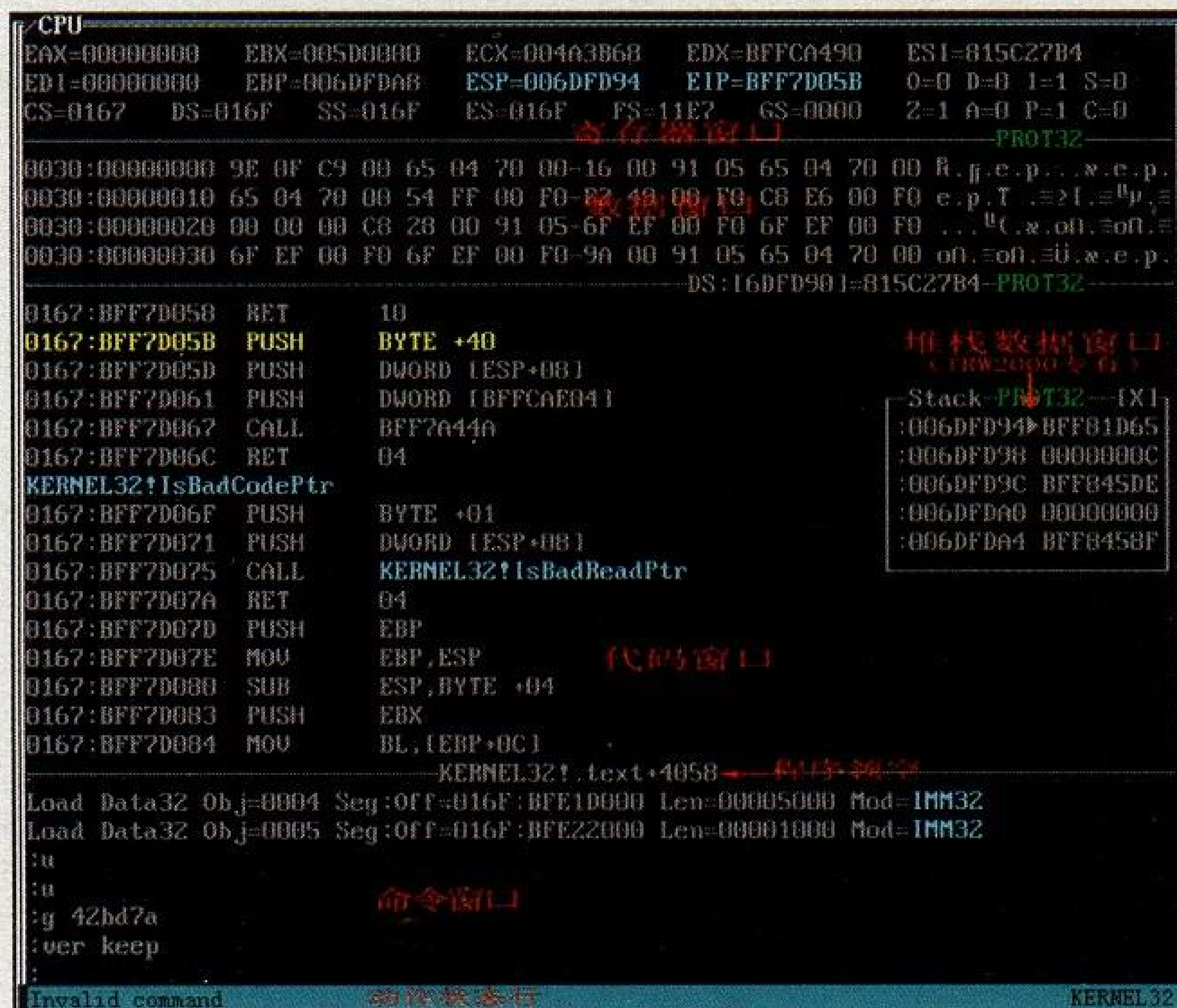
在PC机流行以前，汉化是个完全超越我们接受程度的电子学领域，那个时候一些游戏公司对电子游戏的汉化，很大程度上还是停留在机器代码的档次。然而，即便是在这样困难的汉化环境中，依然诞生了无数伴随着我们成长的中文游戏。那些默默无闻的汉化程序员们，才是这些游戏的真正功臣。

随着家用电脑的流行，计算机语言的发展尤其是汇编语言的成熟和规范化，许多人对修改现有的软件产生了兴趣。这个兴趣直接引发了好几个领域的产生，而最典型的则是计算机病毒、加密和解密。

可以说虽然这是几个截然不同的方向，但它们之间却有着千丝万缕的联系，只不过是体现的方式不同罢了。病毒是源于恶作剧的一个破坏方式；加密是源于密码学的一种保护手段；而解密则是随着加密方法而相应发展起来的天才技术的展示。随着时间的推进，病毒越来越复杂化，逐渐成为单独的一段程序；加密方法越来越数学化，逐渐用算法的复杂性来弥补计算机手段的不足；而解密或者更宽泛一点的破解（Crack），则是汉化方法诞生的摇篮。

> 做Cracker的五个必要条件是：知识、经验、感觉、耐心、运气。
>
> 知识不一定是一开始就会的,可以慢慢学。
>
> 经验是从一次次失败中积累的，所以初学者总是效率不高，但进步往往很快。
>
> 感觉其实是要善于设想，甚至是没什么根据的联想。
>
> 耐心就不用说了，不过忍受枯燥无味的调试过程应该是每个程序员必备的素质。
>
> 具备了这些,就看上帝能不能带来运气了。
>
> ——funlove

在国外破解技术诞生的历史，我们已经无从知道,而在中国，早期的破解技术是从台湾引入的。学过汇编的都听说过DOS自带的debug程序,在九十年代初，debug就是软件破解的主力。然而debug只是一个效率很低的调试器，进行复杂的跟踪调试时就显得很不方便。这时，一个功能极其强大的硬件级调试工具改变了这一切，它就是Soft-ICE。



Soft-ICE可比拟硬件的功能和通用易用性决定了它在整个软件破解界不可取代的地位。不仅如此，它的影响一直持续到现在，以至于后来的模拟器调试工具都一直沿用Soft-ICE中的一些调试手段。如各种断点的设置，内存和寄存器的写跟踪、值跟踪，都是破解调试中很重要的手段，同样，在汉化时也经常需要采用类似的技术，不仅仅在汇编跟踪时用到，在一般的文本破解时，了解这些手段也是很有用的。我们将在今后的文章中，逐渐讲述这些技术的原理和使用方法。

随着Soft-ICE的流行，在90年代中后期，破解技术得到了迅速的发展。高春辉以及其他人的一些破解文章，成了那个时期主要的破解教程。这时的软件加密和保护手段都很有限，所以这类破解教程大都花很多篇幅介绍跟踪调试的过程。通常情况下,源程序看懂了，也就自然达到了破解的目标。

加密技术发展导致解密方法的改进，而新的解密手段又刺激着人们去研究新的加密技术。90年代末到二十一世纪初，加密和解密的关系就好像病毒和杀毒软件的关系一样，互相牵制而又互相促进。随着密码学的完善，解密技术本身的上升空间越来越小，像RSA这样的加密算法得到应用，使得从加密算法上无法得到破解，而往往只有绕过算法达到破解的目的。调试的手段都是成型的，所以对于复杂的加密和保护手段,也只是跟踪调试的复杂程度不同罢了，在整个Crack的原理上，并没有什么新的成就。就像高级语言的编程一样，对于一种语言本身，变化总是越来越少，只是对程序员自由发挥的要求增加了而已。

在很多人看来，破解似乎是一个很神秘的领域，无数不知所云的汇编代码似乎在宣告着破解的神圣不可接近。但其实，在Crack的历史中有一个影响力非常大的分支，它就是内存数据修改。随着Game Master，FPE等简单易用工具的流行,许多玩家正是从这里开始接触"内存"这个概念的。搜索、改变数值、再搜索、再改变数值……这种方法和思想甚至在今天的游戏



汉化中仍然被用到。其实，FPE等工具已经具备了一个调试器的关键功能：程序中断调试，断点设置，内存读写等。会使用FPE，意味着对调试器已经有了初步的了解，而"修改"的思想，在汉化中具有很重要的启示作用。

在今天，破解技术已经成为一门很完善的手段。著名的看雪论坛先后整理出论坛精华1到5期，可以算是网络上最权威的中文破解教程了。破解从debug调试发展到今天，给了我们怎样的启示呢？在打算投身汉化之前，不妨将汉化与破解做个对比。

软件破解的英文是Crack，而汉化中的破解一般被称为Hack，按照我的理解，这两个词的差异标志着汉化与破解在本质上的不同。Crack是"碎裂"的意思，它意味着软件破解的关键就在于跟踪程序的运行，并通过适当的修改，改变原来程序的运行路径来达到破解的目的。而Hack是"砍"的意思，它意味着在汉化的过程中，往往需要成片地修改原有的内容才行。当然，只靠"砍"是无法达到汉化的目标的，被砍掉的部分往往需要用汉化的内容来取代，这就是Hack内含的一个建设性的过程。

和软件破解的历史做对比,可以看到,目前我们已经拥有了很好的汉化环境,不再只是debug的时代了。No$GBA这个软件的强大调试功能意味着GBA汉化的Soft-ICE时代已经到来。不过，虽然工具是具备了，但现在的GBA汉化仍然没有像软件破解那样自成体系。很多介绍汉化的教程，还只是停留在猜测法上，或者只是介绍一些现有工具的使用，而忽略了汉化的本质。于是很多新手对汉化都产生了一些错误的认识：有的人觉得汉化就是翻译，当然翻译是汉化的一个重要步骤，但最根本的技术工作则应该是Hack破解的过程；有的人拿到一个rom就把各种汉化工具都搬出来实验，就好似初级的黑客总是拿各种现成的软件做实验一样，一般很难成功，就算碰对了也是不知其所以然，而无法从事进一步的汉化工作；有的人喜欢猜测文本，这固然是可取的，然而猜测法也具有它的局限性,如果除了猜测法，还能掌握其他的一些汉化手段,那么汉化的质量一定能够增强，自己的水平也一定能够在汉化的过程中得到不断的提高。

汉化在国内的地位和破解类似，但汉化有它的优势。作为和技术完全相关的破解行业，严格的说是不算行业的,因为破解从来就没有被合法化过。一句话,破解本身是赚不到钱的。破解更多的作用，是计算机技术上的训练和提高。所以说，从事破解的人们，更多的是凭着一腔热

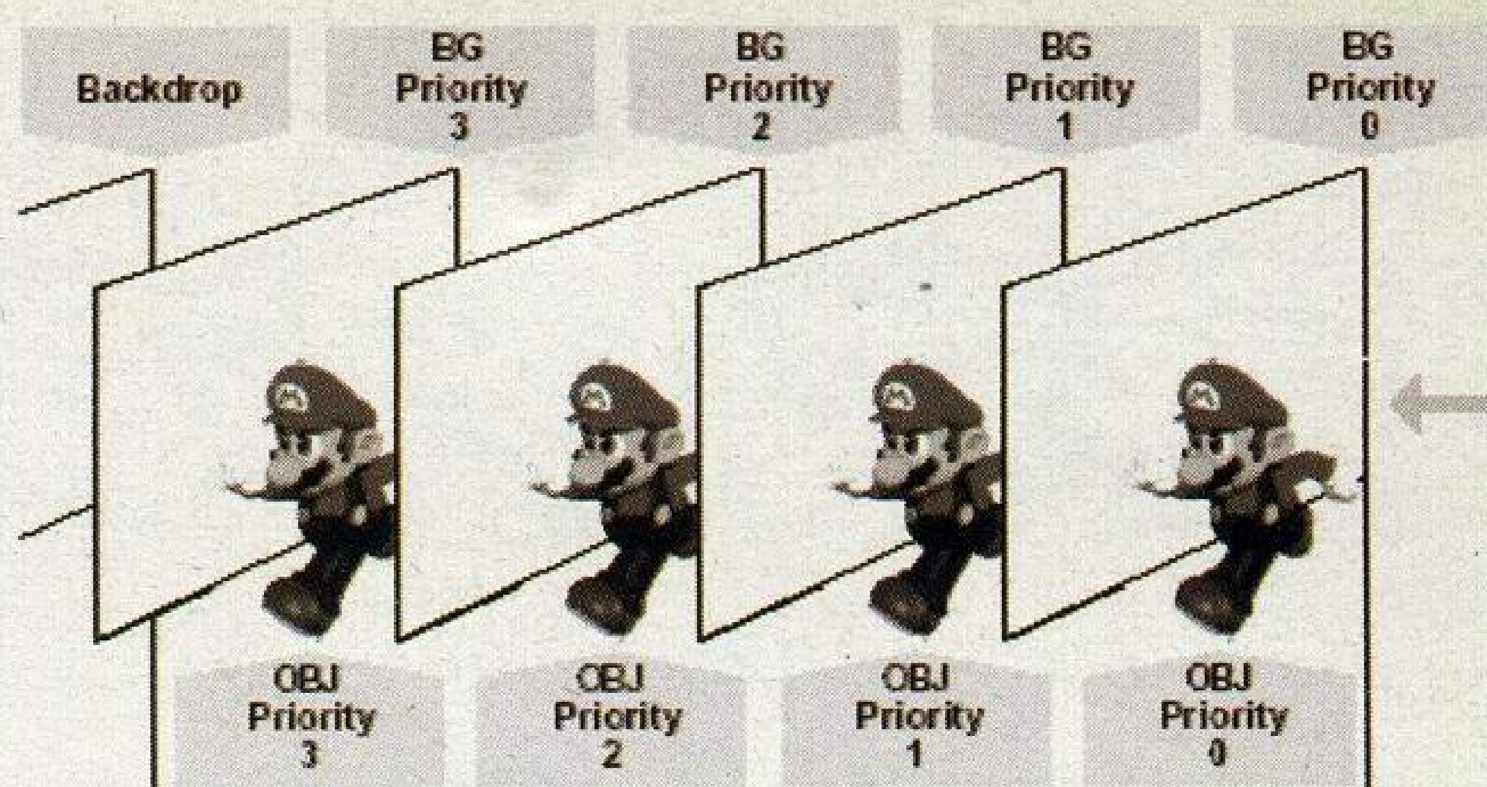
书是够完美的，我要提的是网页的问题，我登入VGAME网，点开《掌机迷》只有一个留言栏，你们的页面还未做好？
林郁，18，男，352200，福建省古田县邮电宿舍3楼401室，兴趣：DRAW、GBA、口袋

情和一颗好奇的心。破解是一种编程，但又不同于编程，它是一个极富创造性的劳动，也是挑战极限，证实自我的一个手段，汉化也是这样，正是这个原因，吸引了无数有志的计算机爱好者投入其中。但和破解相比，汉化具有它独特的行业优势。看看汉化的起源，正是在所谓的"史前汉化期"，由一些地下或者半地下的汉化游戏厂商引发的。正是他们把许多优秀的日文游戏以汉化的形式介绍给了中国玩家。随着中国游戏业的发展，无数外文游戏都出了中文版，而这个过程，正是这些国外游戏厂商进行汉化的过程。然而对于国外厂商来说，"汉化"其实是他们并不擅长的"外文化"，所以随着中国游戏开发行业的壮大，越来越多的外国游戏开发商开始找到了国内的代理来汉化这些游戏。尤其是在PC游戏汉化上，这已经成为了一种目前最主要的汉化方式。尽管目前电视游戏在国内的正式汉化代理还不多，但是看看PC汉化的现状，完全有理由相信，当我们的技术水平达到一定高度的时候，电视游戏的汉化也将成为国内的一个正式行业。目前和任天堂合作的神游公司就是这方面的一个尝试，我们祝愿它能为汉化事业的发展指明一条出路。

然而目前电视游戏（如GBA）汉化并没有成为一个正式行业（-_-b）。大家熟悉的GBA汉化游戏，大多数都出自一些民间的汉化小组之手。一般说来，官方授权的汉化可以得到一些游戏的开发资料，如字库地址、文本地址，甚至是部分源程序。但民间自发的汉化就无法得到这些资料，在这种情况下，只能用Hack的方法来进行破解汉化。显然这种汉化方式难度更大，但同时也是很有挑战性的，在自发汉化团队中锻炼出来的汉化者们，往往具备了很强的探索精神，这对于今后从事的工作无疑会有很大的好处。

和其他的几种常见主机（FC，SFC，MD，PS）相比，GBA汉化可算是汉化入门的第一选择。从加密和压缩的程度来看，早期的主机由于容量的限制往往采用高强度的压缩方式，给破解带来很大的困难；而GBA的容量相对较大，更重要的是进行扩容非常的容易，我们不需要为不够的空间绞尽脑汁了。从汉化工具来看，No$GBA的





出现让GBA的所有秘密都暴露在我们的面前，加上GBA仍然维持一些原来的设计理念，使得一些通用工具（如Tile Layer Pro）对GBA仍然适用。从汉化修改的难度看，由于网上已经有很详尽的GBA开发资料（both 英文版和中文版），我们甚至可以很轻松地开发GBA产品，至于汉化过程中偶尔需要修改源代码，更可以算是小菜一碟了。

GBA汉化有得天独厚的优势，目前又处在这样一个汉化大有所为的时代，不知道读者是不是已经有所动心了呢？一定有人会说：你前面的那些名词我一点都没看懂。（-_-b）其实，我在最前面就已经说了，希望文章在思想上尽量深入，而在具体内容上尽量易懂，所以，对理论的不甚了了并不影响汉化的本身。完全可以在实际练习中熟悉汉化，而后再慢慢了解理论背景，一定会有更好的收获。

通过这期的文章，我们一定对GBA汉化的历史和现状有了清晰的认识，明白了目前汉化界肩负的任务。在今后的文章中，将以GBA汉化的步骤为线索，分一些专题来介绍GBA汉化的方方面面。汉化工具的合理使用也是迅速达到汉化目标的一个途径，所以我们一定会接触到一些经典的汉化工具，但我希望我们汉化时不要局限在工具本身，而要明白为什么汉化工具能完成它的功能，这样才能不拘泥于汉化工具，而发挥出自己的聪明才智。汉化不是单调的作业，它是充分发挥个性的机会，希望每个人都能乐在汉化中！

—— funlove眼中的汉化名词 ——

汉化——将软件/游戏中的外文替换成中文的过程。

汇编语言——为了易读易写而采用的一套编程语言，与机器语言最为接近，也是汉化破解经常接触的一种语言。

内存——可以临时储存信息的一段空间。为了能知道信息储存的位置，内存的每个单元都有一个"地址"。

寄存器——可以看成是有特殊意义的几个内存单元，存取速度很快，每个寄存器有自己的名字，取代内存地址。

游戏修改教程技巧篇

文/魔剑士但丁　责编/阿蛮

前两期为大家介绍了一些修改游戏的基础知识，也就那几招，相信难不倒大家。不过有些东西并不是用通常方法能搜到的，或是用通常方法很麻烦。这样就需要一些修改技巧了。且听我慢慢道来。

一般拿到游戏别扎上去就改，最好先玩一会，看看游戏的系统。如果经验丰富。很快就能判断比较好的修改方法。当然如果某类型游戏不太会玩当然也就很难改的很BT。用偶师傅“大胖子”的话说就是P：“是GBA　ROM就要改，再垃圾的都不能放过，这样才能锻炼水平。”听了先寒一个。闲话不多说了，正式开始。

一般动作游戏没什么太难改的，不过一些大作往往加入了一些图鉴系统，道具收集系统之类的，加量不加价也成了业界的常用赚钱手段了。动作类游戏一般难改的有“隐身”、“全道具”、“全物品”这几类。

上期介绍改隐身的方法是“？”>“！”循环使用，虽然这种方法万能，不过可别真去用他。一般搜索隐身的方法是先找到人物HP等地址，通过内存编辑。转移到相关地址，当出现无敌时间时就刷新地址的值，如果某几个地址的值在此期间不停的变化，就一一试值。这里仍以ROCKMAN 3为例。可

00037CC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1C	58	3B	08
00037CD0	00	02	06	00	9C	E8	35	08	9C	E8	35	08	B4	7C	03	02
00037CE0	F8	58	00	03	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037CF0	00	00	00	00	3D	00	00	00	11	9A	02	08	00	00	00	00
00037D00	60	7C	03	02	0E	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00037D10	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF
00037D20	00	01	00	00	00	00	00	00	00	00	03	01	01	01	00	00

以看出37D04（红框所示）为HP地址，蓝框地址是经常变化的地址，那么我们就确定了锁定范围，可以拿张纸记下来。现在地址仍很多，我们在试地址之前，可以再次缩小范围。游戏中无敌时间的闪光频率不高，就算在刚被敌人击中后，最大数值也不会超过64（16进制），也就是蓝框中有地址超过64的就一定不是，所以我们可以将37CD9，37CD9等地址剔除掉。在剩下的地址之内试值时还应该注意。先测试里已知地址较近的地址。这样，我们很快就能得到37CF4为无敌地址，确实离HP地址很近。

当然这也是种通常方法，不过提到修改隐身，我就不能不讲一下近日推出的“大金刚2”了。

按照上面的方法可以很快地搜索到11ACA就是无敌地址，验证后确实也没错，大金刚确实进入无敌状态了，别急，事情还没完呢！！先把这关过去，看看第二关的情况再说话，此地址到了第二关居然不适用了，还不只这样，每关的无敌地址都不一样，而且也无规律可循，更让人咋舌的是一样的关卡，只不过是时间模式地址也都不一样。这也就意味着每关都要搜一下，劳动量实在惊人。游戏开发人员明显的做人不厚道。

这里介绍另一种方法，一般人物正常状态地址的值都是0，无敌状态变大，然后慢慢减小到0。所以我们S/L大法在正常状态存个档，搜索0。无敌状态存个档搜索“+”，然后等1秒，地址值变小了，搜索“-”，如此反复，10秒左右就可搞定。

地址	数值(HEX)	数值(DEC)	上次查找数值
011ACA	24	36	3D
041D73	EA	234	FA
041D7B	E0	224	EE
041DA0	F9	249	FA
041DA1	00	0	04
041DB3	F4	244	F8
041DEB	E6	230	EF
041DF1	E8	232	EA

存在这种情况的游戏虽然比较少，不过不能轻视，而且无敌的代码全部搜出来没百条也有好几十，作成CHT文件时得注意了，可以把第一关的代码放在一起，第二关的放在一起，以免全部锁定死机。例如：

[第一关无敌]

ON=11ACA,63;BA12,63;9EBA,63;104EE,63;C3B2,63;93E2;63

[第二关无敌]

ON=12196,63;152AE,63;17982,63;C7E2,63;EC4A,63;FC5E,63

类似此情况的游戏还有PITFALL，大家可以自己试试。

接下来介绍一下道具的修改方法，以洛克人3中的电子图鉴为例，一般道具图鉴在为空的情况下值为0，一旦获得东西地址的值就不断往上累加。

游戏一开始就搜索“0”，接一个电子图鉴搜索“+”，走一段路可搜索“=”来减少无用地址，就可得到36E78这个地址，转到内存编辑，可以将地址不断调打，也可以找个获得全图鉴的地址LOAD后刷新一下看看地址。测试后得到代码36E78，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，FF，

FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF。

一些ACT游戏的全关卡解锁可同样按照此方法搜索。

再来看看Mario VS Dong King。

解锁全关卡代码也有是一个或一部分地址控制

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00032120	00	00	00	00	60	6D	00	00	00	00	00	00	78	69	00	00
00032130	00	00	00	00	54	6F	00	00	00	00	00	00	30	75	00	00
00032140	00	00	00	00	6C	6B	00	00	00	00	00	00	98	3A	00	00
00032150	00	00	00	00	F0	55	00	00	00	00	00	00	48	71	00	00
00032160	00	00	00	00	78	69	00	00	00	00	00	00	18	79	00	00
00032170	00	00	00	00	3C	73	00	00	00	00	00	00	00	7D	00	00
00032180	00	00	00	00	00	7D	00	00	00	00	00	00	C8	32	00	00
00032190	00	00	00	00	D8	59	00	00	00	00	00	00	54	6F	00	00
000321A0	00	00	00	00	00	7D	00	00	00	00	00	00	24	77	00	00
000321B0	00	00	00	00	3C	73	00	00	00	00	00	00	48	71	00	00
000321C0	00	00	00	00	78	69	00	00	00	00	00	00	80	36	00	00
000321D0	00	00	00	00	44	48	00	00	00	00	00	00	48	71	00	00
000321E0	00	00	00	00	00	7D	00	00	00	00	00	00	0C	78	00	00
000321F0	00	00	00	00	18	79	00	00	00	00	00	00	30	75	00	00
00032200	00	00	00	00	78	69	00	00	00	00	00	00	10	27	00	00

Offset	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00032120	01	01	01	C0	60	6D	00	00	01	01	01	C0	78	69	00	00
00032130	01	01	01	C0	54	6F	00	00	01	01	01	C0	30	75	00	00
00032140	01	01	01	C0	6C	6B	00	00	01	01	01	C0	98	3A	00	00
00032150	01	01	01	C0	F0	55	00	00	01	01	01	C0	48	71	00	00
00032160	01	01	01	C0	78	69	00	00	01	01	01	C0	18	79	00	00
00032170	01	01	01	C0	3C	73	00	00	01	01	01	C0	00	7D	00	00
00032180	01	01	01	C0	00	7D	00	00	01	01	01	C0	C8	32	00	00
00032190	01	01	01	C0	D8	59	00	00	01	01	01	C0	54	6F	00	00
000321A0	01	01	01	C0	00	7D	00	00	01	01	01	C0	24	77	00	00
000321B0	01	01	01	C0	3C	73	00	00	01	01	01	C0	48	71	00	00
000321C0	01	01	01	C0	78	69	00	00	01	01	01	C0	80	36	00	00
000321D0	01	01	01	C0	44	48	00	00	01	01	01	C0	48	71	00	00
000321E0	01	01	01	C0	00	7D	00	00	01	01	01	C0	0C	78	00	00
000321F0	01	01	01	C0	18	79	00	00	01	01	01	C0	30	75	00	00
00032200	01	01	01	C0	78	69	00	00	01	01	01	C0	10	27	00	00

一关的,在未过关前，地址均是00，00，00，00。过关后地址就会发生变化，具体的值也同样影响到道具收集和评价。

黄金太阳道具&精神修改：

GBA上的原创大作黄金太阳，玩起来舒服,改起来事实上可没有那么容易。比较麻烦的是道具和精神的修改。

先将内存地址转到000ADC，图中红色框即为

00000AB0	04	80	00	00	05	80	00	00	06	80	00	00	07	80	00	00
00000AC0	08	80	00	00	09	80	00	00	0A	80	00	00	5A	80	00	00
00000AD0	5B	80	00	00	5C	80	00	00	65	80	00	00	87	40	00	00
00000AE0	97	40	00	00	98	40	00	00	95	00	00	00	8C	00	00	00
00000AF0	8B	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000B00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000B10	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00000B20	00	00	00	00	00	00	00	00	D0	02	9E	03	80	03	F0	20
00000B30	D5	02	83	02	D6	02	90	03	93	03	4C	03	0A	02	DE	02
00000B40	00	00	00	00	00	00	00	00	80	7F	01	00	00	00	00	00

储存主角精神区域ADC，AE0，AE4…………，为首地址，也就是主角第一格的精神，+4H就是下一格的精神，可以看出主角的精神分别是3个恢复，复活，震动、爆破、撵碎等，有些是基本能力，也有是靠道具，精灵习得的，现在我们将所有精神地址的值都改成8C试试。可以看出精神全部变成移动了，由此可见，8C就代表移动。前4个为人物基本能力不容改变。只要我们输入不同的地址，就可以得到不同的精神。因为后面还有很多地址为0，我们可以手动填进，如ADC；AE0，97；AE4，98；AE8，95；AEC，8C；AF0，8B；AF4，8F；AF8，91；AFC，92；B00，93；B04，94；B08，9F；B0C，96；B10，99；B14，9E；B18，8E；B1C，9B；B20，9C；B24，9D。

还可以改出游戏中没有的精神。现在我们将AE8也就是第四格的值改成9E，会发现不但没有起作用反而精神变少了。

先放着。再将内存地址转到此区域，每加2H就是每一格的道具，现在将所有地址改成9E。可以看

00000B20	00	00	00	00	00	00	00	00	D0	02	9E	03	80	03	F0	20
00000B30	D5	02	83	02	D6	02	90	03	93	03	4C	03	0A	02	DE	02
00000B40	00	00	00	00	00	00	00	00	80	7F	01	00	00	00	00	00

出道具全部变成戒指了。精神中无效的9E,在道具中可以生效。但道具值在精神中也无法使用。我们可以推断,精神和道具共用一个代码表。要想全部破解,就必须不停地更换精神和道具，观察具体的值。最后可以得到下表：

00=无 01=长剑 02=大剑 03=砍刀……FC=衣服。

其中80－9D之间的值为精神，要想正确修改必须一一破解出来。

一般RPG游戏都比较有规律，一大片区域都是人物代码，包括人物等级，能力道具什么的，而且第一人和第二人之间地址的差值都是一样的，如火影忍者RPG，每个人物之间的代码差都是11C，所以遇到这类情况只需要改个1－3人的，经验丰富了更可以一看即知。只需要改第一人的，然后把所有地址加上11C就可以得到所有人的地址。这样即使后面的人未出现在游戏里也可以修改。

[ナルト忍术]

火とんの术1=44BD8,3

火とんの术2=44BD8,4

火とんの术3=44BD8,5

以上是火影忍者主角忍术代码，每个加上11C未免太慢了，这里可以把所有代码复制到一个文本里，用替换功能，将44BD8全部替换为下一人的地址，再复制回去即可。

大部分RPG游戏形式都是踩地雷，最近改的炼金、FF I+II、火影RPG放在论坛上，发现只要没改“不遇敌”反响肯定强烈。

改不遇敌的方法其实非常简单。正常状态下先输入“？”，走几步遇敌时搜索“！”，打完仅再来一次“！”，走几步如果没遇到敌人就搜索“=”，因为地址没变，如此反复即可实现。

一般刚开始修改很多人都觉得“=”没什么用，宁愿用“！”硬搜，其实很多情况下“=”是快速搜索，大量筛选地址的良方，如能善用收益无穷。

再来就是时间的修改。时间修改我个人经验主要有3类：第一、也是最简单的，游戏上显示的时间等于内存中相应的16进制，也就是时间为1分钟就搜1，2分钟就搜2，出现比较少00:00:00，有毫秒时间的，这类时间系统一般出现在体育竞技类游戏中，如：V-拉力。对付这种时间系统我们一般通过跟踪秒针地址。“？”>>“！”……，注意一般以直接搜数字。因为此类游戏如1在内存显示中并不是相应的16进制。这种系统以连续的3-4位内存来控制，因为毫秒变化太快，不易跟踪，分又太慢影响效率；第三种通常出现在RPG游戏中00：00，如：FF I+II。这类游戏时间每一位即控制分也同时控制秒，什么意思呢，就是一开始时间为00：00，几秒后地址虽然还是00：00，但是每秒地址都在增加。像00>05>1C>ED，变化无规律。这类游戏不必硬用低阶搜，进入菜单看一下，时间都是和金钱放在一起的，当然也就可以推断2项地址非常近，金钱地址位2A4C，我们可以很清楚的看到，2A50-2A53地址不断变化。不过想把

00002A30	00	00	00	FF	00	00	00	00	00	00	00	FF	00	00	00	00
00002A40	00	00	00	00	00	00	00	FF	00	00	00	F9	F4	01	00	00
00002A50	01	00	00	00	00	00	00	00	84	FD	00	50	08	07	00	00
00002A60	10	0E	00	00	20	1C	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

时间改到最大，只能试值了。

最后介绍一下战棋类游戏的修改吧，这类游戏可以算最难改的了，原因是代码庞大。以机战R为例进行讲解。

在战棋游戏中“无限移动”想必是大家比较关心的问题，其实无限移动改起来特简单，只是方法不太容易想到。我刚学习修改时还用过“？”>“！”来改，结果让人非常不爽。机体在没移动前地址均位“1”，移动后地址变为“0”，搞定。顺便罗嗦一句，无限移动也可能造成敌人无限移动，在失败条件为“敌人入侵XX地”这样的关卡中还是不要用了。

经验&等级，改法有二：

1、如果你不嫌累，大可以把每个机师等级经验改一下，相信一般人做不到。

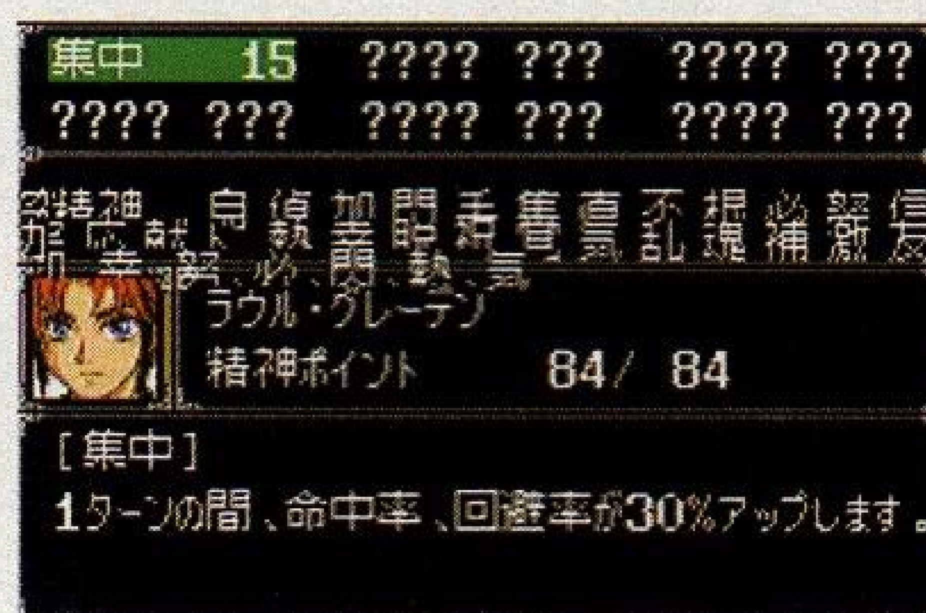
2、每次战斗结束后都会出现奖励金钱和经验的提示，这个很容易。把经验改成+49000，和敌人战斗一次就LV99了，游戏第一话我方人员比较少，也就那么几个。只要用此代码让每人战斗一次即可达到效果。机战人员等级是根据现有人员等级变化的。以后出现的人也都会是LV99，第二话开始就用不着了。

战斗中的精神修改：

先修改一下主角的精神，找到地址10DF4，

00010DD0	D0	00	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	3C
00010DE0	3C	3C	37	3C	37	14	14	00	20	00	00	00	EC	00	95	00
00010DF0	02	00	6A	04	54	00	83	00	00	03	00	00	00	00	00	00
00010E00	00	00	00	00	00	00	00	00	ED	00	FF	FF	00	00	00	00

换到此地址。只要加载精神10DE8-10DEB值就不停的变化，全部改成FF、FF、FF、FF、结果如下：



可以看到所有精神都载入了，战斗中可以无限使用，不过我们并不是全要，具体保留哪些还看大家喜好了。男女主角的地址是不同的，现在搜索改一下女主角最终机体，同样先搜索精神得到312F4，慢慢观察附近的地址一直到13304-13307，这4个地址，就是大家梦寐以求的机体15段改造，机战R为了防止出现A那种15段改造多蒙和东方不败恐怖的场面，所以在R中屏蔽了此项，不过我们还是可以通过修改得到。

用同样方法还可以修改，武器15段改造。

其他机师修改雷同，如果毅力惊人，可以把全部改一下，贴出来大家分享分享，估计CHT文件也有好几百K。

不过机战这种游戏还是修改ROM方便一点，因为机战机师能力值，是跟着等级、经验来的，其他也有游戏如此，如钢之炼金术士—回忆的奏鸣曲，所以动态就别想了，真想改，只能使用汇编了或者改ROM了，这个以后有机会再跟大家讲。

修改本是条无止境的路，这里也只能给大家介绍点粗浅皮毛的东西，例子也只能有限的举几个有代表性的。更多的还是要靠大家在实践中不断积累。本人作品均可在以上论坛、网站找到，希望能对大家学习有些帮助。最后祝大家早日成为修改高手。


非主流
空间
P112 ■ 掌上风暴
P116 ■ NGP纪念堂
P118 ■ WSC博物馆
P120 ■ GB的不灭传说

掌上风暴

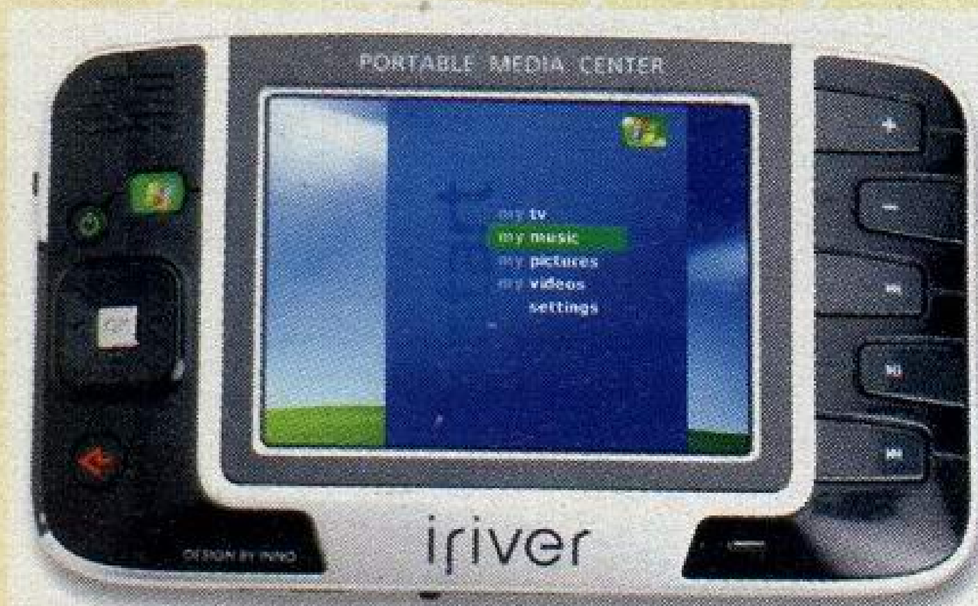
文/安娜 编/雪人

神奇！Pocket PC上的Eye Toy



PS2上的Eye Toy可谓众所周知，但你见过Pocket PC上的Eye Toy吗？最近，一个虚拟技术发烧组织就为我们展示了这个让人大跌眼镜的技术。这套Pocket PC版的“Eye Toy”装备由一部普通Pocket PC，一个普通Pocket PC用摄像头，一个Pocket PC虚拟游戏软件和一个玩具火车跑道沙盘组成。这套系统利用Pocket PC上的摄像头捕捉到的火车跑道图像作为虚拟游戏地图，玩家所需要做的就是控制由软件演算出来的3D小火车在这个虚拟跑道上狂飚，科技前卫感十足。虽然游戏目前还比较简单，但此虚拟技术前途无量，基于此技术，一些大型的Pocket PC体感游戏将会在不久后问世。

宿命！微软VS Linux





PMC，一个大家还比较陌生的名字，它的全称是Portable Media center（便携式多媒体中心）。PMC是由美国微软公司于2004年初推出的一种个人便携多媒体解决方案，它是由微软的Portable Media center多媒体系统，Windows Media Player 10播放软件，英特尔的XScale芯片三者整合而成。PMC主要支持的文件格式有JPEG、MP3、WMA、WMV等影音图像文件，而且未来还有望追加一些游戏功能。到目前为止，已有3部基于PMC的硬件设备面市，分别是三星YH-999，创新Zen PMC和艾利和PMC。

PMP，全称Personal Media Player（便携式多媒体中心），它出现在2002年，是一款基于Linux的个人便携多媒体解决方案。目前市场上大多数MP4便携播放器大多都采用了这个方案，PMP主要支持的文件格式有MP3、MP4、AVI等影音文件，最大优点就是开放程度高，厂商不用交纳版权费用。目前市面上大多数MP4便携播放器均采用了PMP。





如今，伴随着微软网站PMC版块的正式开通，PMC与PMP阵营之间的激战正式拉开序幕，而微软与Linux的对决也不可避免地延续到了手持多媒体播放器这块刚刚成型的“处女地”。虽然现在的掌上多媒体播放器主要功能还是比较侧重于影音播放，但笔者相信，假已时日这一领域产品的游戏功能势必将会锐不可挡。

请小编们多多研究介绍一下女孩游戏。张德莉，19，女，113006，辽宁省抚顺市第六中学高三5班，兴趣：游戏、吃东西
雪人：意见收到，努力研究中！

野望！Nvidia的移动之梦



2004年9月21日，Nvidia发布了它的最新移动设备多媒体处理器——NVIDIA GoForce 3D 4500，这一最新处理器的使命主要是反击Nvidia的老对手ATI公司于2004年6月推出的IMAGEON 2260移动设备多媒体处理器。

NVIDIA GoForce 3D 4500除了可以为手机、PDA提供高品质的3D图形效果，浏览上兆像素的静态数码图片，视频捕捉和回放功能，300万像素照相机处理外，还可以借助NVIDIA独门的nPower节能技术，使得移动设备电池的续航时间得到最大程度的延长，并且完美兼容Wi－Fi等无线功能。目前已有多家手机厂商对这一多媒体处理器翘首已待，其中几家日系手机厂商更是迫不及待，由于最近日本国内的手机游戏竞争比较激烈，现有手机硬件配置已有些力不从心的迹象，因此日系手机对这些新技术的渴望度最甚。





新近几款日系手机游戏：

NVIDIA GoForce 3D 4500 3D 4500的主要特性有以下几点：1、内置的数据处理器可以执行复杂的转换和计算功能，从而最大限度地解放移动设备硬件内置处理器的负荷，让移动设备的电能消耗大幅降低。2、支持可编程shader桌面PC级3D技术。这一技术可以令你的移动设备的图形处理能力提高数倍：同时处理约200万多边形/秒、7600万像素/秒的3D运算，并支持包含双线过滤、三线过滤、贴图压缩、贝兹曲线、六层贴图等3D特效，达到与世嘉Dreamcast同等水平的3D表现效果。3、NVIDIA nPower节能技术整合了经过优化的内置处理方法，它可以根据用户的使用需求自动调节处理器频率，节能表现一流。

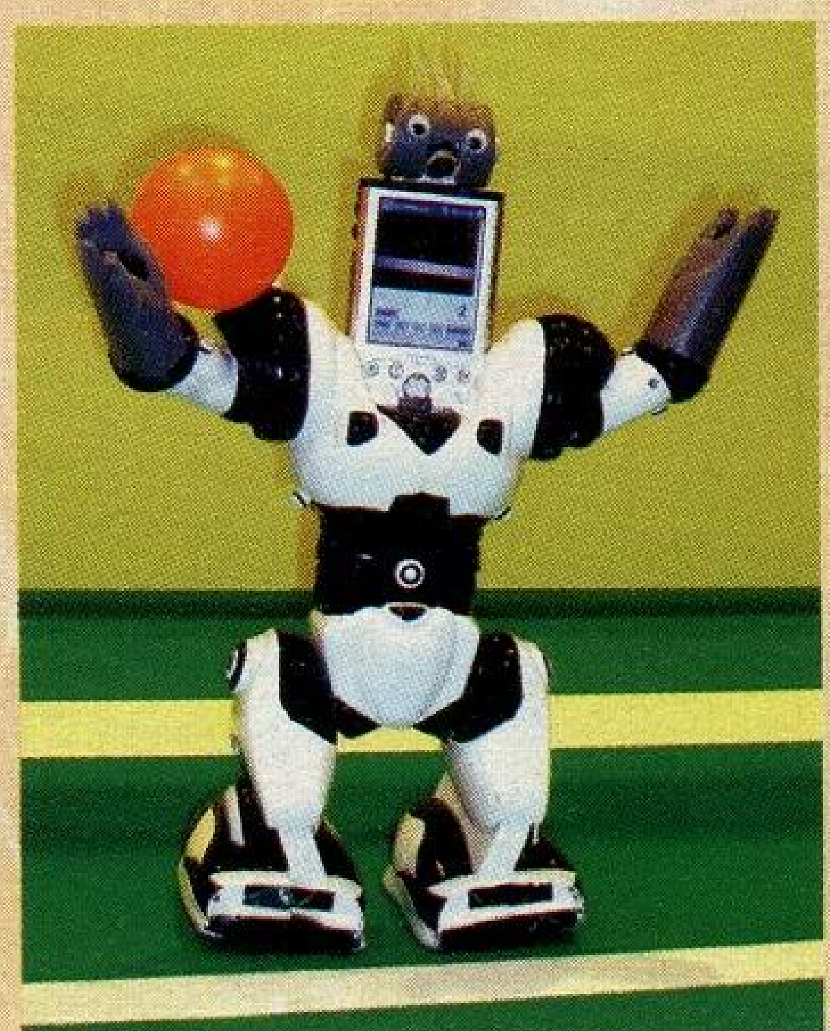
如今，多媒体显示技术双雄正式杀入了移动设备市场，相信用不了多久，搭载相关处理器的硬件设备就会接踵而至，火拼不可避免……不过对于广大用户来说，这无疑是件好事。

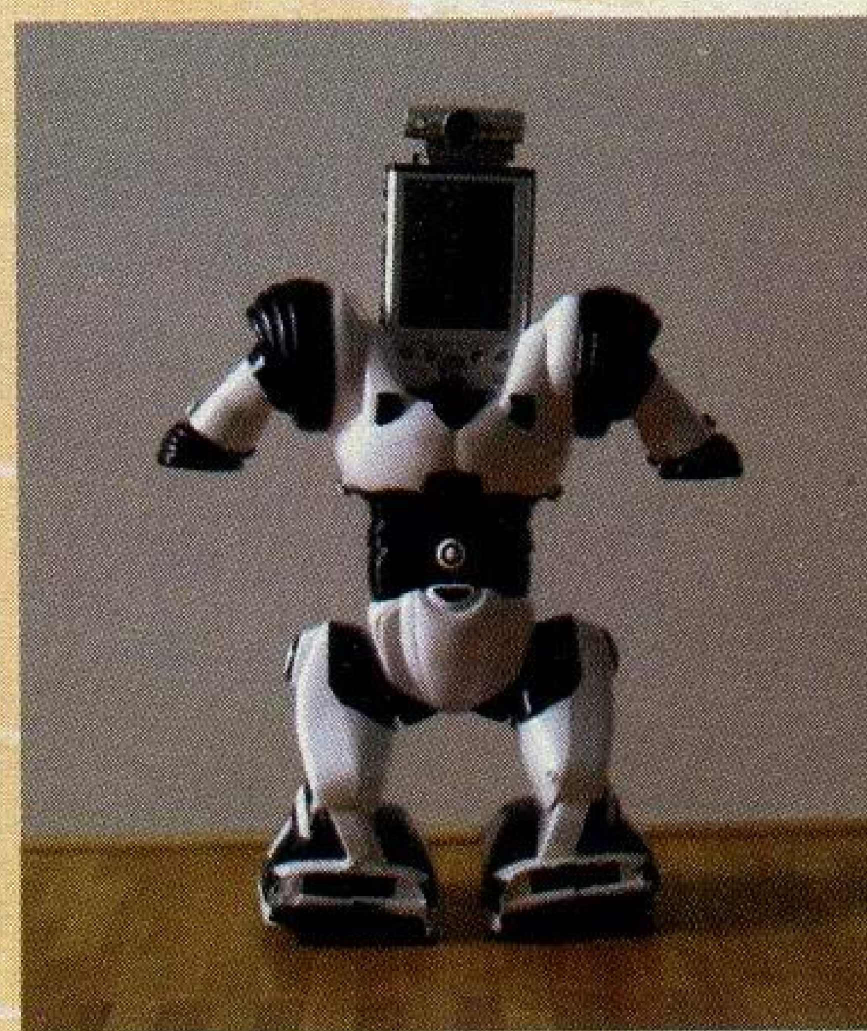
NVIDIA GoForce 3D 4500的成像演示图：





恶搞！Pocket PC机器人





近日，一款名叫Robospaien的搞笑Pocket PC机器人现身江湖，这款机器人是由德国弗赖堡大学研制而成，它的头部是一款东芝Pocket PC，由这部Pocket PC来充当它的大脑指挥身体完成各种动作。一家名为WowWee的公司已经与弗赖堡大学签下代理合同，准备将这款机器人推向玩具市场。

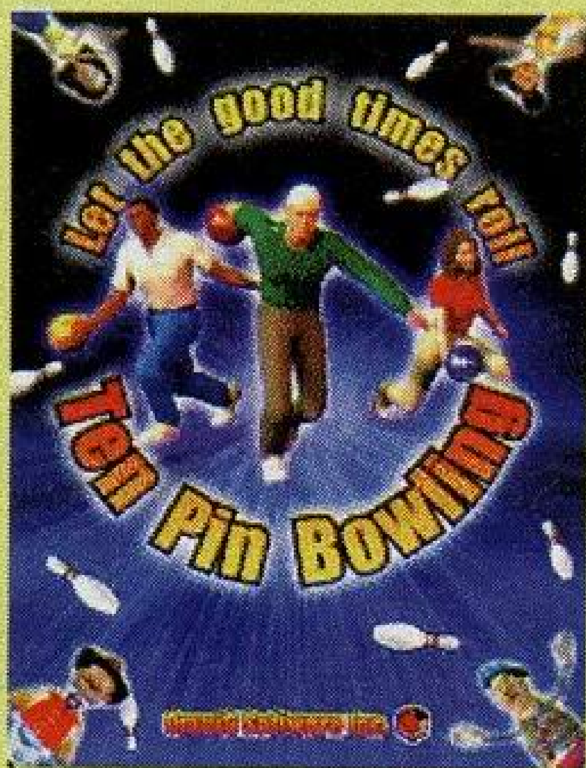
机器人Robospaien头部的Pocket PC上装有一个摄像头，这个摄像头可以将周围的环境信息反馈给Pocket PC的处理器，由处理器判定机器人的行走路线。借助Pocket PC上的红外功能，用户可以通过另一台具备红外功能的设备指挥Robospaien做出行走、转身、拍照、挥手等各种动作。不过目前这款机器人仅是国外一个机器人比赛的展示产品，真正量产还需一段时日。如果你对这个机器人感兴趣的话，可以拜访开发者的网址：http://www.informatik.uni-freiburg.de，在这里你可以得到如何为这款机器人编写控制程序的相关信息。

游戏毕竟是人们调剂生活的产物，不要痴迷于游戏，也不要不碰游戏，为了调剂生活而去玩游戏吧！
薛峰，18，男，226001，江苏省南通市天生港劳动新村三幢205到，兴趣：游戏、上网、QQ309872948

3D Ten Pin Bowling

游戏类型：SPG　上市日期：10月
官方网站：www.omnigsoft.com
适用机型：Pocket PC

一款十分梦幻的保龄球游戏,梦幻的球场,梦幻的人物,梦幻的音乐,这就是3D Ten Pin Bowling。该游戏是第一款移动设备3D版保龄球游戏，游戏中可供我们选择的角色很多，有漂亮MM也有落魄大叔。除了人物外游戏场地也是可以调换的，一共有6个俱乐部可供选择，在游戏时，我们可以选择击球的角度和力度，当玩家击打出色时，游戏还会随机出现各种奖励画面。此外，游戏还支持4人对战模式，可以与朋友同乐。



Volley Balley

游戏类型：SPG　上市日期：10月
官方网站：http://absolutist.com
适用机型：Pocket PC

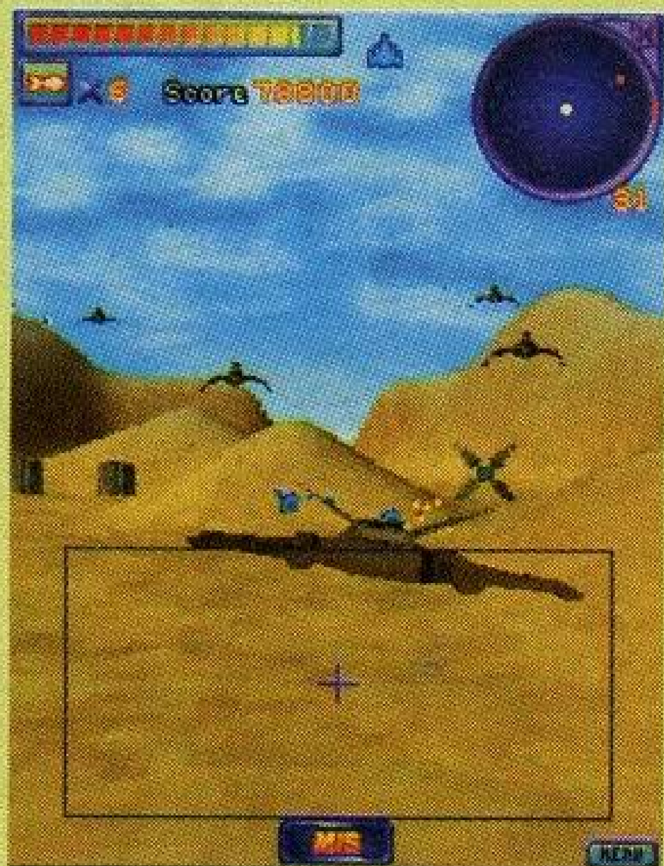
虽然盛夏已过，但余温未了，这款火爆的沙滩排球游戏让我们再次重温盛夏的活力，只不过主角变成了一群搞笑的豆子，明显不如DOL里的MM们养眼……在这款游戏中我们可以选择能力各异的豆子排球队参赛，每队三名队员，在比赛中我们还可以使用必杀技，非常过瘾。另外，游戏的画面、音乐风格十分明快，规则也很简单，十分适合节假时众人同乐。



Raptorspears

游戏类型：STG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.digisquare.com
适用机型：Pocket PC

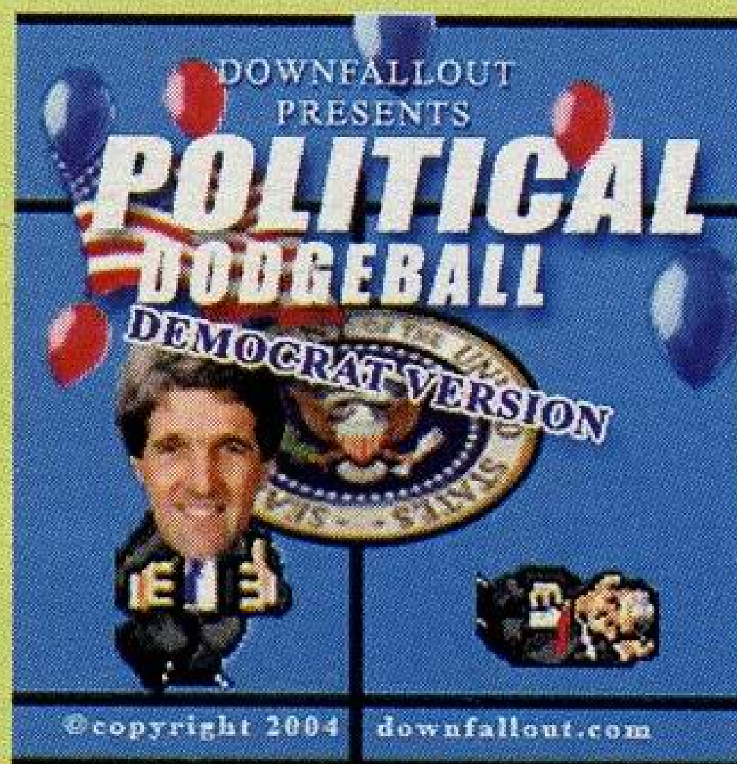
一款Pocket PC 3D版射击游戏，虽然画面还有些粗糙，但游戏的临场感把握的不错。游戏中玩家控制的飞机共有两种进攻武器，一种是主要攻击武器激光炮，另一种是辅助导弹。游戏共有十个任务，五个大BOSS，五种火力等级。游戏启用了最新的3D引擎，地形与天气的变化刻画入微，如果你的方向感比较欠缺的话，还可以借助屏幕上方的雷达显示来判断自己所处的位置。



Political Dodgeball

游戏类型：SPG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.downfallout.com
适用机型：Palm OS

美国真的是一个很有趣的国家，随着2004年美国总统大选的临近，一家聪明的游戏厂商打起了布什与克里的主意，将这两位总统候选人搬上了PDA的舞台。该游戏是一款躲避球游戏,游戏主角是共和党候选人布什与民主党候选人克里,游戏的规则很简单,那就是将对方“砸”倒,获胜者将赢得总统大选的胜利……还好只是游戏,否则天下大乱不远矣。



Atlantis Redux

游戏类型：RPG　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.atlantisredux.com
适用机型：Pocket PC；Smartphone；Symbian

公元2020年，一群考古学家在埃及沙漠地带发掘古遗址时非常意外的发现了传说中的城市——亚特兰帝斯,你所扮演的年轻考古学家穿越时空隧道被一股神奇的力量带入了这段不为人知的历史，揭开亚特兰帝斯之谜的重任由我们完成……这款游戏可以称得上是移动设备中画面最绚的3D RPG游戏，特别是游戏开头的CG动画质量超高，已经达到了PSP的水准。此款游戏集动作、冒险、解谜于一身，场面宏大，音效震撼，如无意外的话，2004年最佳掌上移动设备版游戏非它莫属。同时,这款游戏还将推出Smartphone和Symbian手机版本，手机粉丝们这下有得玩啦!



贝贝龙

游戏类型：ACT　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.mobilegamer.com.cn/
适用机型：诺基亚S40





“贝贝龙”是一款非常轻松明快的游戏，玩法和风格都与超级玛莉十分相似，不过，由于加入了360度旋转游戏的元素，因此这款看似简单的游戏其实并不简单。这款游戏的操作方法非常简单，只需一键就可以完成所有动作。游戏中敌人角色十分丰富，每关都有对应的BOSS，玩家主要依靠跳跃来完成自己的任务，此外主角贝贝龙的攻击方式也是跳跃脚踩。除此之外，这个游戏还有一个与众不同的地方，那就是游戏画面会360度旋转，玩家要通过旋转手机，才能顺利进行游戏。

烈炎风暴

游戏类型：STG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.easyhappy.com
适用机型：诺基亚S60

“烈炎风暴”一款由国内游戏厂商打造的力作，这款游戏以二战为游戏背景，游戏之初有男女两位角色可供玩家选择，为完成中央情报局的最高机密任务而战。在游戏中，两位不同角色所驾驶的飞机性能也不尽相同，男主角的飞机火力猛烈，而女主角的飞机敏捷灵活。游戏一共有五大关，每关都有各自的BOSS，整个游戏将在丛林、海湾、云间和雪山等不同地域展开，十分刺激。



大众高尔夫

游戏类型：SPG　　上市日期：2004年12月
官方网站：http://www.au.kddi.com
适用机型：i Mode

“大众高尔夫”想每个闯关族都不会对它陌生，它可以算得上是世界上知名度最高的高尔夫游戏之一。“大众高尔夫”是SCE专门为日本模式手机所移植的一款力作，这款游戏专门针对手机的特点进行了相应改动，使得游戏操作方式更加简便。游戏分为两种模式，一种单机版的“线下大会”和一种互联版的“在线大会”，后者可以参加电话网络上的“每日大会”和“每月大会”，比赛结束后将会有名次排位。



英雄之决战天下

游戏类型：SLG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.didisky.com
适用机型：Java

“英雄之决战天下”是一款由国内厂商开发的战略手机网游，日前正在接受局部测评。“英雄之决战天下”故事题材取自中国历史上著名的长平、垓下、官渡、赤壁四大经典战役，以及廉颇、项羽、霍去病、关羽、周瑜等十五位名将。这款游戏战斗系统采用了战棋式操作，玩家选择不同的时代对应的将领也各不相同，而且不同时代的武将还可同场竞技，颇有关公战秦琼的味道。此外，战斗中还可以使用很绚丽的武将技。



FIFA 2005

游戏类型：SPG　　上市日期：2004年10月
官方网站：http://www.ea.com
适用机型：Symbian S60、N-GAGE

游戏界最出名的足球游戏之一，如今被EA搬到了手机舞台。这款最新的FIFA在FIFA 2004的基础上增加了多支新队伍，而且玩家可使用的各种过人、配合等技术也更加丰富多样。虽然受手机的硬件所限，手机版FIFA不论画面还是音效都要比PC和TV GAME版的质量逊色不少，但一些主要细节还是被尽数保留。特别是视角变换，完全由手机AI根据场上的变化自动放缩，不像大多数手机足球游戏那样将视角锁死，玩家的临场感大打折扣。



重点高中就是不一样，开学一周班主任得知吾有GBA让我在寝室玩，别带到班上来，语文老师见吾有《PG》借去看了两天，夸我画的好，诗写得好！如果是以前GBA《PG》早就不见。温海冬，16，男，637000，四川省南充市中嘉陵桥区712信箱，兴趣：口袋妖怪、音乐、排戏、篮球、演出

NGP纪念堂

■文/BlueKyo　编/雪人

再次点燃恶狼的斗志——恶狼传说 F－CONTACT

厂商：SNK　类型：FTG　发售日期：1999　容量：16M





这次的恶狼传说是根据最新的RB2一新来者所进行移植的，恶狼传说本着独特的换线系统和华丽的按键连续技赢得了大量的FANS，此次的移植，NGP版并没有将游戏的核心系统“换线”移植到游戏中，而是采用了普通2D格斗的对战类型，人物也减少为12人，RB2中新加入的有着唐人街小野马之称的功夫女孩李香绯，和留着一头银发为了挑战特瑞而来到南镇的拳台白狼瑞克．斯托德也保留在游戏中。游戏的选人画面会让街机FANS好感大增，Q版的人物加上和机台版一致的画面，给人一种想要马上进入游戏的感觉。

游戏虽然缺少了“换线”这个核心系统，但是RB2其它的潜在能力都完好无缺的移植到了NGP上，Sp、HP、PP这些大受好评的潜在能力玩家们在NGP上同样能够体验到。游戏由于是移植自机台版RB2，所以游戏在背景上也是COPY了机台版中的背景并且加以简化，玩家们能够在NGP上看到同机台版相似的场景，不但起到烘托气氛的作痛同样也可以让游戏乐趣大增（SNK在NGP上的惯用招数）。

在NGP版中人物的招式由于容量的关系，减少了一些，连续技同样也减少了很多，而且恶狼里按键连续技也由于NGP按键的关系进行了简化，使得游戏在爽快感上大打折扣。游戏虽然是由RB的原班人马制作的，但是游戏的手感并没有得到很好的保留。恶狼的手感不同于KOF系列，但是一些连续技在进行中还是十分具有观赏性的。NGP版中虽然连续技有所减少，但是玩家们仍然可以使出一些具有角色代表性的连续技。不过令人遗憾的是，游戏中的手感飘的厉害，失去了SNK应有的水准。此外游戏中BUG还比较多，有些角色如：特瑞、比利、安迪等都可以在空中连续攻击对手，使得游戏失去了平衡性，其中最让人吃惊的BUG就是游戏在默认难度下，竟然可以用投技将对手屈死，而且反击无效，任何角色均可（使用方法是，当玩家使用投技投出对手后，马上靠近对手身旁按住“前”，当对手起身的时候马上再次使用投技即可，双人对战仍然可以使用，真是一个很严重的BUG啊）。这样一来游戏倒是简单了不少，但游戏乐趣却因此而失去了。

作为掌机格斗游戏来说，拥有丰富的隐藏模式才会吸引更多的玩家，NGP的版本在这方面就显得很失败，进入游戏后除了一个CONFIG模式之外什么模式都没有，就连格斗游戏所必须拥有的练习模式都没有为玩家们准备，看来SNK对这款游戏并没有投入太多精力。游戏总共可以进行8关，其中第8关是BOSS战，玩家们最后依然要和克劳撒进行最终对决。RB2机台版中存在着一名隐藏角色，他就是阿尔弗雷德，不过他并不能够选用，属于电脑专用角色，在将NGPC版本的恶狼通关之后，在STAFF画面中，画面最下端会出现关卡对局情况，到最后玩家们会看到游戏中还有第9关存在，而存在的那名角色我想应该就是机台版中的隐藏人物阿尔弗雷德。



这款游戏作为NGP上面的恶狼唯一一作，给人留下的印象不是很好（比较遗憾），以往NGP上的格斗游戏，都有自己独特的创新，而在这款作品上除了人物之外几乎找不到以往SNK的影子。不过当时能

VOL17包打听：FFTA中的那个人类头上出现圆圈的原因是装备了一件有魔法返效的披风。或是装备了天使指轮。
顾超，17，男，215008，江苏省苏州市辛庄新村97幢105室，兴趣：打CS、魔兽、玩转掌机

够在NGPC上面体验到RB2，对于FANS来说也是一件相当值得高兴的事情。进行这款游戏的同时SNK还为它专门制作了几首原创音乐，这些原创音乐可以在CONFIG的SE模式中随意欣赏。

记得初次游戏时的感动——格斗之王R－1

厂商：SNK　类型：FTG　发售日期：1998　容量：16M

GB上的热斗KOF系列如果让你觉得没有什么爽快感，那么就抛开它，来试试这款跟随NGP同时发售的格斗之王R1吧。作为NGP首发软件，SNK对它可是抱有很大的期望值，游戏移植自街机版中的KOF97，可选择角色总共为18人，疯狂八神和暴走莉安娜全都可以选用，游戏将97的系统还原得很完美，两种模式保留的同时，人物的招式也是大部分保留在内。最让人兴奋的就是在掌机中终于可以实现正统的连续技了，看着自己熟悉的角色，在手掌上面使出和街机版相同的连续技，感觉真的很不一样。由于NGP上只有两个按键所以SNK在出招上做了优化，人物角色可以根据情况自动区分轻重拳，举个简单的例子，如果玩家使用八神跳到对手后面的时候使用轻脚的话，系统将自动识别为“百合折”，这样玩家们就可以放心的使用连续技。不用很担心按键的问题了。

游戏初始难度设定很高，刚刚入手的玩家们会感到很不习惯，为了方便练习，玩家们可以在游戏的设定中将难度调低一些即可。提到这个问题，初始的KOFR－1同样没有练习模式和隐藏模式，看来SNK在推出游戏的时候是把它当成街机移植版看待了，游戏和热斗KOF系列的模式相同，分为单人战和多人组队战，游戏的流程则与街机版拳皇97相同，当玩家将游戏进行到一半的时候，同样也会出街机版中的队伍预告演示，而八蛇集七迦社队与最终BOSS大蛇，同样会隗力登场。



游戏中对于一些角色的连续技做了相应的调整，取消了街机版中某些人物的无限连击。游戏能够根据玩家所按键的次数自动判断连击要求，比如RYO的下轻B＋下重P＋236P电脑会自动识别下P为重拳，而不会出现下轻P的情况（除非玩家按键按得很轻）。街机版中角色有名的台词也都收录在内，一些特殊角色的开场也被保留下来，而且游戏下方的日文显示可以清楚的显示角色所说的台词。不过这些台词可都是改动过的，看上去很有意思。

游戏分为两种系统，分别是KOF95中的蓄气EX系统和97中正式启用的AD系统，玩家可以根据自己的喜好选择游戏系统。当玩家们选用EX系统时，游戏中的操作和GB版中的热斗KOF95的系统是一样的，下A＋B是蓄气。左/右A＋B是躲闪，站立A＋B是超重击。在街机版97中这个系统不是很好用，因为它大大地降低了人物的速度，A＋B的闪身速度很慢，导致攻防不能很好的结合在一起，不过在KOFR－1中这个问题就被很好的解决了，闪身的速度类似于KOF96，速度比较快，而且游戏中蓄气的速度也得到提升，这样一来玩家们就可以痛快地使用EX系统进行游戏了。AD系统与97相同，不过由于EX系统的进化，使得两种系统的平衡性更加完善。看来SNk在拳皇R－1中没少下功夫。

游戏当中的音乐也是移植自街机版，一些专有人物的音乐同样保留，与不同的人物对战就可以听到不同的背景音乐，这也是KOF的特色之一。NGP中KYO的专署音乐，虽然比不上街机原版，但是听着耳机中发出的声音，感觉真的很微妙^_^。

游戏虽然在游戏手感上十分优秀，但是同样有一个令人遗憾的地方，那就是没有隐藏模式和练习模式，不过对于一些狂热的KOF.FANS来说，缺少练习模式不算什么，毕竟街机版的连续技已经练习的相当熟练了。但是对于新手或者是初学者来说，未免就少了一份体贴。虽然NGP和GB一样只有两个按键，但是SNK还是对系统和按键设定进行了大幅度的优化，目的就是为了让玩家们玩起这款游戏时更加顺手（不过不明白的是为什么NGP不设定为4个按键？要知道SNK可是作格斗游戏出身的啊！）。这款作品刚刚发售的时候，大部分玩家都是购入了KOFR－1＋NGP主机。从这一点上可以看出拳皇系列对FANS们的吸引力。在自己的主机上制作属于自己的游戏，这就是SNK带领NGP所踏出的第一步。

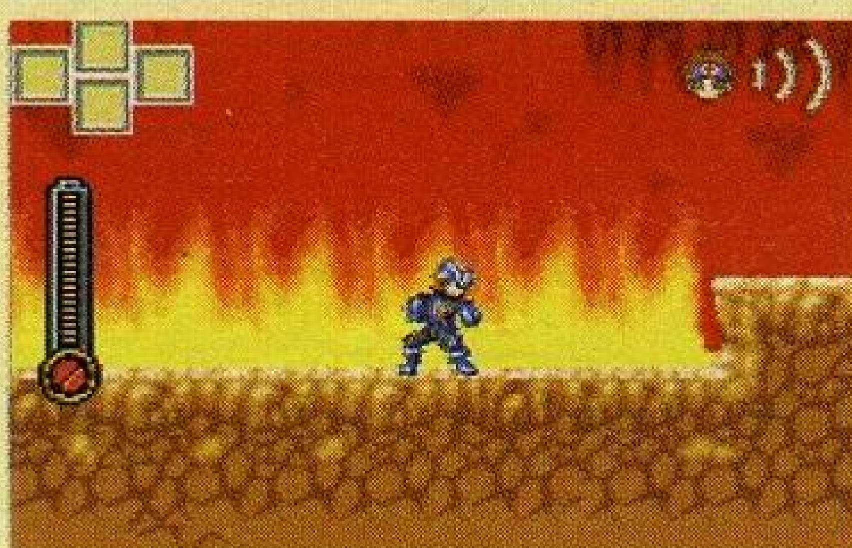
WSC博物馆

■文/Blue Kyo
编/雪人

洛克人EXE 极限ONE

厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日期:2003 容量:32M





在GBA上首次出现了洛克人的RPG版本,游戏一改以往的难度很高的ACT方式,换成了养成与ACT结合的创新RPG模式。游戏中不但可以在3×3的方格中任意移动攻击敌人,而且游戏的独特创新之处就是加入了卡片系统,战斗在每回合开始的时候可以使用各种各样的战斗卡片调整洛克人的状态,以及武器装备。这样一来如此的创新之作让GBA的RPG市场充满了希望。

从EXE1开始EXE系列就在不断的进化,不但可以自由地强化洛克人的能力,还可以自己通过培养来制作出属于自己的专有芯片,短短3年之内,洛克人EXE系列竟然在GBA上推出了8款作品,可见这款作品的人气相当旺盛。

既然RPG游戏可以制作的这么成功,那么如果让EXE的游戏类型变成ACT会是什么样的效果呢?CAPCOM在2003年的时候就在WSC上面开发了一款由EXE系列改动而成的ACT游戏。名字就是极限ONE。游戏的故事世界,仍然和GBA版相同,讲述的是由于不知名的人物出现在主电脑控制室并且破坏主电脑系统,最终要的就是电脑系统中出现了没有见过的网络病毒,光热斗和洛克人为了找出破坏者一起展开调查的故事,游戏类型则回归为始祖版洛克人ACT。

进入游戏后,游戏的画面给人的感觉就很亲切,随着玩家们不断的深入游戏,可以在游戏中看到许多EXE上有名的NAVI角色,游戏的操作也和以往的洛克人相同,蓄力炮,下滑行,都可以在EXEACT版中看到。游戏最大的卖点就是结合了EXE的卡片系统,玩家们在进行游戏的时候会遇到很多敌人,将它们消灭之后就会随机得到带有它们能力的卡片。玩家可以在设定中选择卡片并且放到快捷窗口中,这样就可以随时随地的使用它们的能力,关于卡片的效果嘛,玩过EXE的玩家们应该会了解,因为在WSC版本中的洛克人所使用的卡片效果和GBAEXE版本是一致的。玩家们在消灭BOSS的时候同样也会得到珍贵的BOSS卡片,而且这些卡片都是带有属性攻击的,在洛克人的世界里属性相克就是胜利的法则,针对不同属性的BOSS,好好地利用属性卡片吧!由于WSC按键较多,所以前面所提到的快捷窗口,恰恰就对应了A X Y Z4个按键,当玩家们在属性窗口中设定好想要使用的卡片后,它们就会被放在快捷窗口上,玩家想使用的时候,只需要按下它们所对应的按键就可以了,即使这样也需要适应一段时间,不然的话关键时刻可是会手忙脚乱错按的哦。

游戏很好地结合了EXERPG与ACT的优点,在关卡的设计上也是沿用了EXERPG的一些著名场景,而那些BOSS也是EXE中曾经登场过的角色,游戏中利用EXERPG的常识往往可以一次消灭众多敌人。在游戏中,光热斗会根据当时的情况对玩家进行提示,不要忽略这些提示,它们对游戏上手可是很有帮助的,在一些场景中,热斗会因为网络的关系暂时和洛克人失去联络,(屏幕上方有信号显示)而此时的洛克人就会因为这个原因降低自身的威力,使用芯片的时候也不会给予提示。这种情况就是对玩家们技巧能力的一种测试。游戏关卡的设计能从中找到很多以往洛克人的影子,只不过这次WSC版本的新作难度上降低了





飞月姐,今天我要向你诉诉苦:一上学,我心爱的SP就不能碰了,真是可怜!但是我还是坚持着买《掌机迷》。李佳琪,11,女,100037,北京市西城区百万庄北里5楼4门2号,兴趣:唱歌,轮滑,玩SP 飞月:对你的这种行为给于精神支持!

很多，而且某些芯片所提供的能力也是十分强大，即使是一些对ACT苦手的玩家们也可以在热斗的帮助下轻松地完成游戏。这款游戏也可以说的上是洛克人ACT系列即GBA洛克人ZERO后的又一款创新之作，单从结合EXE系列这一点上来看，这款游戏本身就已经很优秀了，不过游戏还有一些令人失望的地方，比如游戏过于简单，场景中出现敌人很单一，而且关卡数量不多，不过作为CAPCOM将EXE与原始洛克人ACT结合的第一作来说，它们已经很优秀了，RPG卡片与ACT游戏的配合、热斗和洛克人的亲密友情、想要称霸电脑界、病毒们的野心、把这一切放到ACT中，一样的完美。

七龙珠

厂商：BANDAI　类型：RPG　发售日期：2003　容量：16M





收集7颗龙珠就能够实现一个愿望。这也是当初鸟山明先生的一个梦想，而他把这个梦想变成了漫画，出现在大家面前。小时候伴随着七龙珠长大的我们，还没有忘记那个带着理想而一直奋斗的美克星少年卡卡洛特，而他的身影也不只一次的出现在各大主机平台上，而FC版的龙珠初次作品，则倚着新奇的玩法出现在玩家面前。整个游戏类似于桌面大富翁，玩家要选择点数来移动孙悟空，目标就是地图上面所标志出来的终点，当玩家移动到特定的方格上面时，就会根据方格内容开始战斗或者是进行迷你游戏。游戏中所采用的战斗方式也是首次出现在RPG平台上的卡片战斗方式，游戏进入战斗后会随机出现5张卡片，玩家们就要用这5张卡片来决定悟空的行动。当玩家按照一定的顺序组合卡片的话，悟空还会使出必杀技，威力强劲且画面华丽。游戏的故事情节则是以龙珠漫画中的第一章初会一直进行到天下第一武道会结束。游戏剧情忠实于原作，由于当时七龙珠的连载还处于高峰期，所以这个游戏，会让看过漫画的朋友们感到很亲切。



游戏在进行方式上分为两种，一种是地图版面上的战斗、寻找龙珠模式，另外一种就是AVG模式，玩家们要在城镇中和重要角色交谈从而发展剧情。

也许是为了重现当初的经典，BANDAI在2003年将FC版的一代在WSC上进行了移植，画面提升的同时，还加入了全新的剧情，游戏中不但修改了一些卡片的使用方法，还加入了新的招式。过场剧情也是全新制作的，与其说是移植版倒不如说成是重作版更为恰当。游戏中的战斗系统在画面上做了一些相应的调整，战斗画面也做了很大的改变，游戏人物和怪物将看得更加清楚，战斗画面换成了图片表示，类似于GB版中的悟空激斗传。玩家使用了几张卡片，画面就会在战斗中出现几张相应的图片，在战斗中随意组合招式也是该游戏的乐趣之一。





WSC版中会随机出现很多特殊事件，而这些事件都是WSC版所独有的，悟空可以在这些事件里进行迷你游戏或者是完成任务，不管是进行哪个，结束后都会根据玩家的表现给予奖励，这些奖励可要比玩家在游戏正常进行中获得的要好很多。另外游戏中的龟仙人训练屋（移动到指定位置）的修炼方法没有改变，熟悉的玩家可以很快掌握，并且愉快的投入到丰富的迷你游戏中去，游戏在存储系统也首次使用了两种方法，第一种就是电池记忆，玩家可以在地图画面中把游戏进度进行存储，此外BANDAI还准备了另外一种方法那就是比较麻烦的密码记忆系统。这么做的目的就是如果当玩家的卡带本体记忆丢失的话，完全可以采用密码来回复到游戏中去，真是一个又方便又体贴的游戏设计啊！同时存在着两种存储方式的游戏在当时也是并不多见的。

WSC上面的新七龙珠是给那些喜欢这款游戏FANS的最好礼物，听着熟悉的TV版开场音乐进入到七龙珠的世界，和小悟空一起走过他的成长历程。推开儿时回忆的大门，回到脑海中曾经属于七龙珠的那一片空间。

偶觉得雪人比那个某A正经多了，上边角栏应该比上动心一刻容易吧？
黄毅殷，16，男，528403，广东省东区莲花阁三幢502，兴趣：动漫、口袋妖怪、机战迷、乒乓球

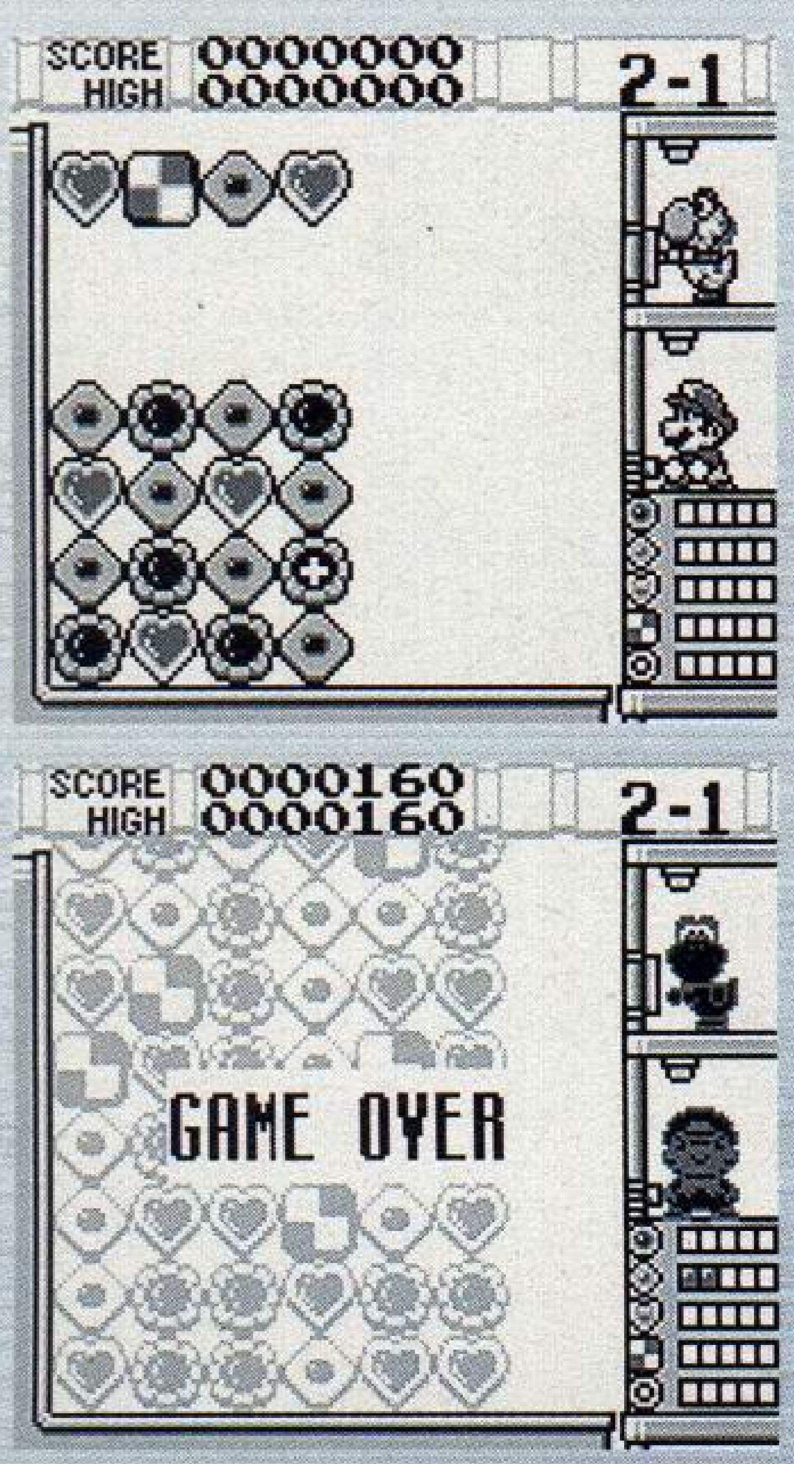


GB的不灭特别篇二 PUZ游戏游园地之任天堂的PUZ系列

PUZ是对你IQ进行挑战的一种游戏类型，PUZ游戏的画面和风格一般都很可爱化，吸引玩家的同时，还能够让玩家的智力得到充分的发挥，这期的GB不灭传说，我们就一起进入PUZ游戏的世界。勾起你回忆的同时，看看能不能从中找到几个你喜欢的游戏。（据不完全调查统计。PUZ游戏是女性玩家，接触最多的游戏类型）

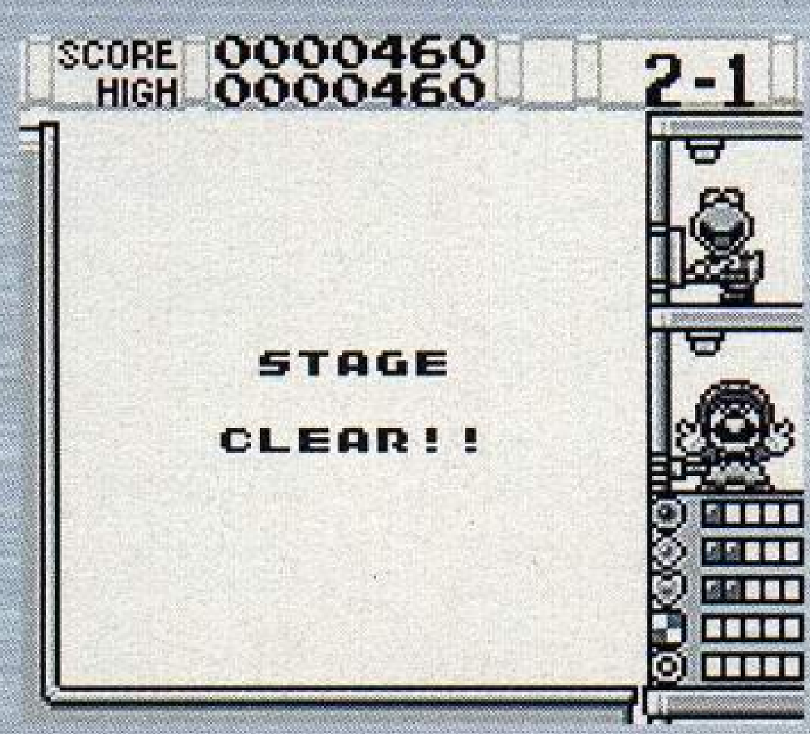
耀西的饼干

厂商：任天堂 | 发售日：1992年 | 游戏投入度：4 | 容量：1M | 不灭程度：3



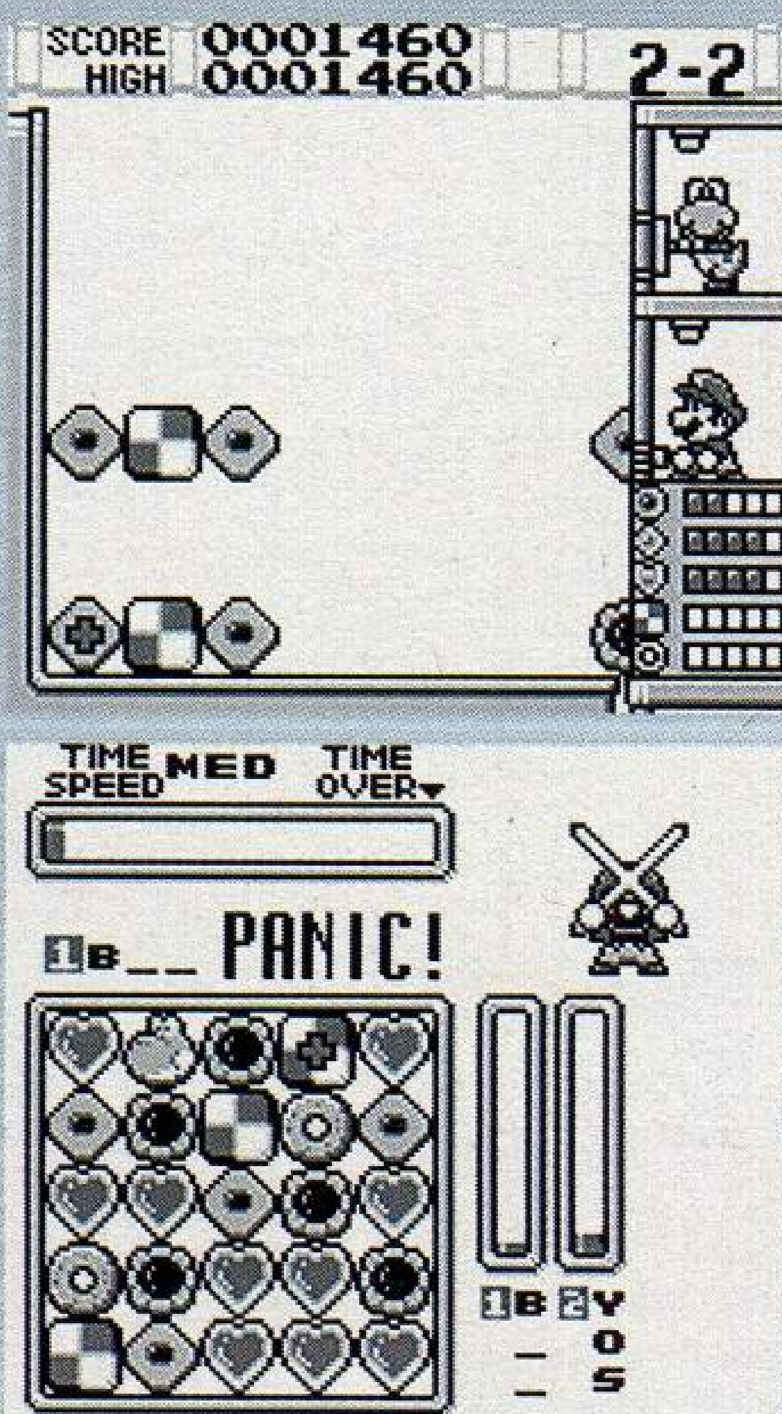
马里奥与耀西一起演出的游戏，游戏属于任天堂PUZ系列当中的一款，游戏的开始界面与马里奥医生相似，与马里奥医生不同的是，游戏是可以随意选择关卡的。关卡种类十分丰富，可以让任何玩家都愉快地沉浸在游戏之中。

游戏的玩法十分新颖，耀西和马里奥扮演的角色是两个烤面包的厨师。在版面中5种不同（根据玩家所选则的难度不同初始的饼干数量也不同）的饼干摆在画面上，玩家所要作的就是要移动它们的位置，使它们横行或者竖行的饼干全部相同，这样饼干就会消去，屏幕上方和右方会不断出现新的饼干（出现的饼干类型都在屏幕右下角的饼干进度表中），玩家们要在饼干塞满整个屏幕之前，将饼干全部消去。游戏中会随机出现属于耀西的饼干，玩家要好好地利用这个饼干，因为它可以



每次我去买，同行的女同学都很不屑，一个女孩子家喜欢这个，我看了就头晕，我边议论边摆手，非也，非也，你是不知道掌机是多么可爱，有掌机迷在一起更可爱。安彤，14，女，101100，北京市通州区新城东里4号楼1单元223号，兴趣：电脑游戏、掌机

与任何饼干组合，而且使用它消去游戏中饼干的话，可是会获得很多分数的哦。游戏内容十分简单，容易上手，而且属于易上瘾型。轻松游戏的同时，还可以欣赏小马里奥与耀西的有趣表情。在游戏中按下B/A的话还可以控制马里奥和耀西进行跳跃，连续按的话还可以加快饼干的移动速度。



游戏不但可以单人进行，同时任天堂还体贴的为玩家们准备了3种不同的对战模式，分为是COM对战，通过连接线的2人3人4人战。以及单人的挑战模式。在标题画面中选择VS即可进入对战选项。首先游戏会让玩家打上名字，如果要是单人对COM战的话，玩家们则可以自己选择对战对手，除了耀西和马里奥之外任天堂还为玩家们准备了2名对战角色，这2位角色都是各位十分熟悉的，桃子公主与魔王库巴。进入对战后玩家所选角色，会搞笑地站在屏幕右上角，而右下角的两个能量槽就是玩家消去饼干的进度。在对战中并不光是在比玩家的对战速度，玩家还可以适当地对对手进行妨害。在一定的时间内，玩家要和COM角色比谁消去饼干的速度快，如果玩家在指定时间内达到要求的话，对手在进行游戏的时候，饼干就会出现混乱状态。对手在这种情况之下是不可能进行游戏的。如果对电脑的单机战觉得无聊的话，就可以来到这里与CPU一较高下，如果连CPU都不放在眼里的话，那么就找来几个好友通过对战线一同进入耀西的饼干世界。看看谁的分数高，谁的速度快。

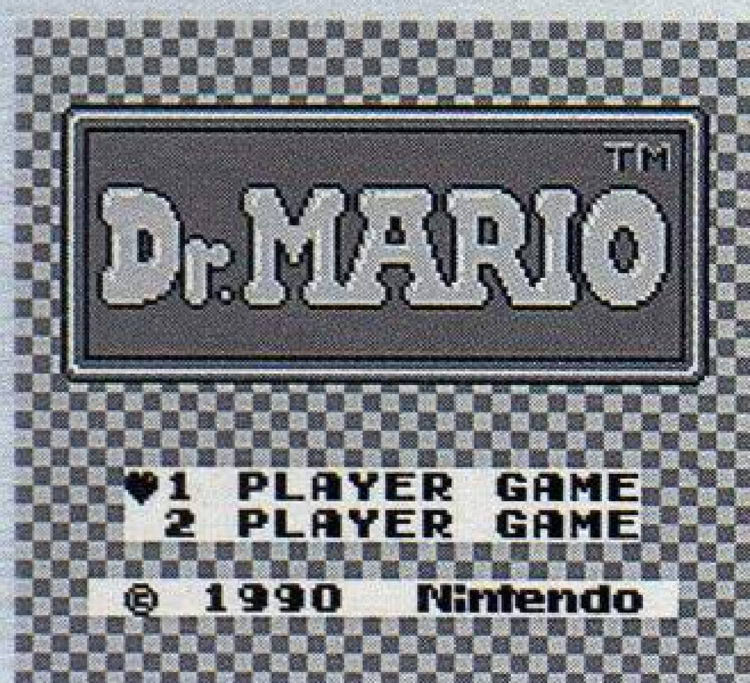
PS：非常容易上瘾的游戏，耀西的饼干在GB上推出之后，大获好评，随后在1993年任天堂又将它移植到了SFC上，画面强化的同时，游戏系统与玩法也变得更加多样化，有趣的妨害比赛，记时赛等等都给玩家们带来了无穷的乐趣，随后在2003年，任天堂又将它再次进行强化，搬到了NGC上。游戏依然乐趣无穷，再加上耀西的饼干出色的多人对战功能，使得这款游戏再次成为了家庭对战的首选软件。

9月末和同学一起去了一趟玩友俱乐部，主要就是想将没有通关的生化危机0进行完毕。在通关之后闲着无聊就拿起了那盘《任天堂益智游戏大合集》，放入游戏后，就开始和朋友对战起这款《耀西的饼干》，慢慢地发觉身边围观的人逐渐多了起来，讨论声、笑声不断，慢慢地又有两个朋友加入到这款游戏中。就这样愉快的下午很快就过去了，看着玩友们的开心表情，心中逐渐明白这才是真正的游戏乐趣。



马里奥医生

●厂商：任天堂　●发售日：1990年　●游戏投入度：4　●容量：512K　●不灭程度：5



经典中的经典，马里奥PUZ系列的初始作品，同时也是任天堂的方块类游戏创新之作，游戏将马里奥扮演成为医生，目的就是要杀死瓶子中的病毒，简单而有趣的游戏方式不知道让多少玩家为此而着迷。GB版是移植自FC版的马里奥医生，虽然在游戏的色彩方面GB版远远不及FC版，但是对于有着极高便携性的GB来说，GB版才是最能够发挥游戏乐趣的主机。

游戏简单而有趣，玩家要根据马里奥投出去的胶囊颜色，来判断应该去杀死哪些病毒。病毒总共有三种，它们排列的顺序都不一样，而且马里奥投出的胶囊都是双色的，这时玩家就需要转动胶囊，并且把它们放在合适的地方，游戏方法掌握之后，玩家就可以逐渐的提升自己的游戏技巧。游戏的难度是随着关卡而不断增加的，后面的关卡中，病毒将会同时出现很多种类，一次一个地消灭，不但分数不多，而且随着速度的加快，玩家很快就会进入到手忙脚乱当中，所以马里奥医生的游戏精髓"连消"系统才是玩家真正应该去掌握的。按照不同的胶囊颜色，根据病毒的排列顺序，技巧性的摆放，当玩家觉得摆放的够多时即可将相同的胶



囊落到“摆放点”上，这时游戏就会出现病毒连续消灭的情景，一次能够消灭大批的病毒，分数同时也大量增加。玩家如果掌握熟练连消系统的话，相信各位一定会沉浸在游戏之中。

马里奥医生的另外一个好玩之处就是，连线对战的刺激感觉。以前在家中进行游戏的时候，必须要守着电视，而GB上的马里奥医生则不必，玩家只需要一根对战线就可以舒服地躺在床上和朋友进行对决。对战时玩家不但可以设置游戏的初始难度、游戏速度，还可以更改游戏中的背景音乐，虽然只有3首可以选择，但这已经足够了！玩家在对战中，不但可以互相竞争比式技巧，而且还可以对对手使用妨害攻击，不但可以使对手的胶囊下落速度变快，还能够让对手的病毒数量增多，真是一场激烈的比赛啊！！！

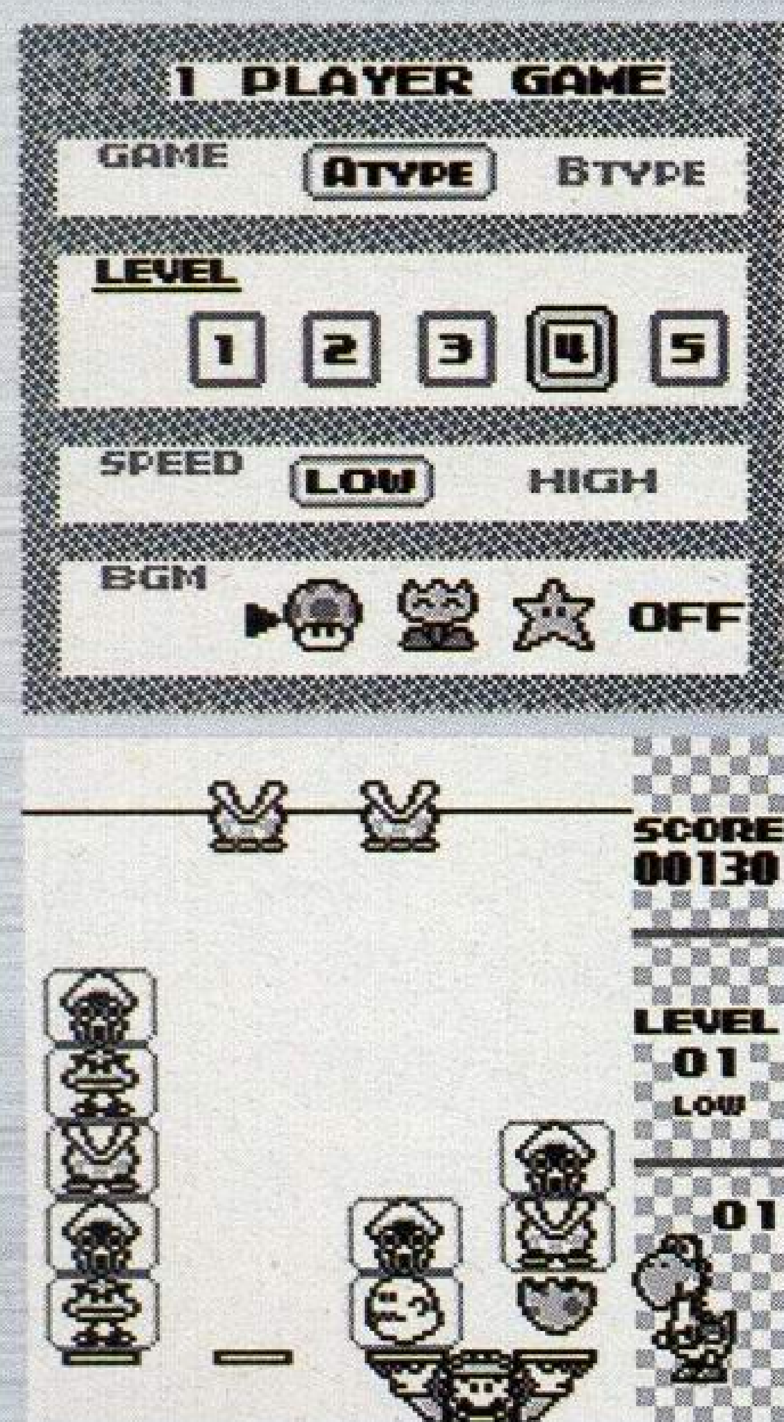
PS：游戏轻松有趣，上手容易，只要上手后，不管男女老少都会沉浸在游戏之中，这款游戏还多次的移植到任天堂各大主机平台上，游戏画面提升的同时，游戏玩法也变得多种多样，不过此游戏最大的乐趣就是多人对战。在家中找上几个好友一起玩的乐趣最高！不管游戏画面是什么样子，不管游戏的效果多么强劲，即使是FC，有人和你抢着玩你都会感觉到乐趣伴随在你的身边。

耀西的蛋

●厂商：任天堂 ●发售日：1991年 ●游戏投入度：2 ●容量：512K ●不灭程度：3

马里奥系列PUZ第二款正式作品，除了界面和选项沿袭马里奥医生之外，游戏的类型也同样属于下落式。游戏中不但提供了两种游戏类型供玩家选择，同时还可以自由的选择游戏速度与音乐，原始与创新的结合正是这款游戏的主要宗旨。

游戏虽然是类似于俄罗斯方块的下落式，但是游戏却在游戏性上面做了创新。游戏的目的就是要创造耀西，马里奥手上托着两个盘子，屏幕上方会不断地出现马里奥游戏中的角色，同俄罗斯方块相同的是两个相同角色落在一起就会消失，但是玩家的目的不是让它们消失，



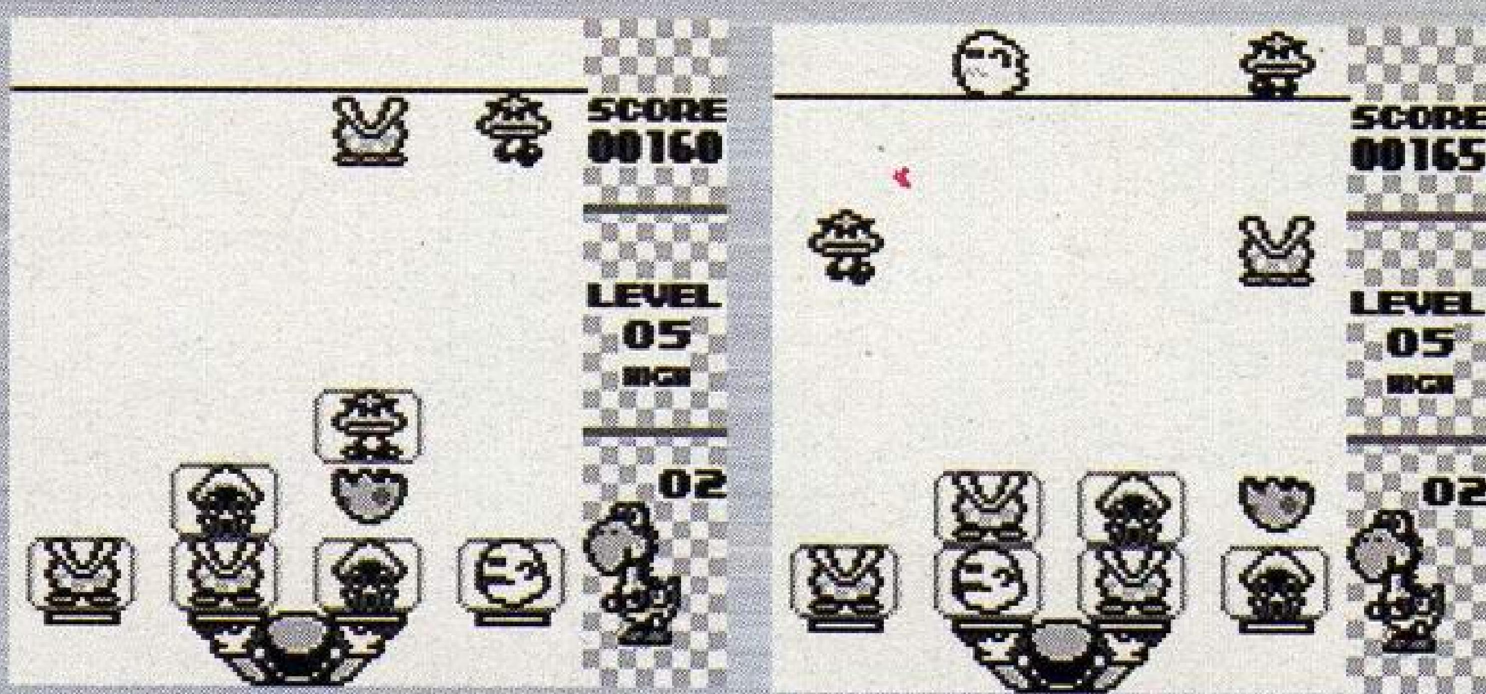
而是要通过它们来培养耀西，屏幕上方除了会掉下角色之外，还会出现耀西的蛋壳，玩家们要让两个上下不同的蛋壳结合起来，这样就会出生一个耀西，当生出的耀西达到一定数量的时候，玩家就会过关。游戏里使耀西出生有两种方法，第一种就是不同蛋壳之间的组合，另外一种方式就是游戏的真正乐趣所在，玩家需要使用上下两种蛋壳将落下的角色夹住，从而生出耀西，蛋壳之间夹住的角色越多，耀西生出后玩家所获得分数也就越高，不过这样做虽然刺激，但是如果玩家贪多的话，很快就会GAMEOVER的，玩家要多多练习移动马里奥以便更快地调整各个下落角色的位置。

游戏提供了积分系统，玩家可以不断挑战自己的最高得分，不过令人比较遗憾的就是游戏中的分数是不能够保存的。有心挑战自己的分数的玩家只能用笔将自己的分数记在纸上了^_^，玩家可以凭着自己的技巧通过所有的关卡。不过，即使通过了全部关卡，也不要尽快的放弃游戏，因为在游戏中任天堂为玩家们准备了第二种游戏模式，极限模式。极限模式BTYPE的第一关就很有难度，不但游戏默认的速度变快了很多，就连蛋壳出现的次数也相对的减少了，对自己技术有信心的玩家不妨进入这里挑战一下。

游戏同样支持连线对战，不过在进行游戏对战的时候，玩家可能会感到有延迟存在，不过玩家可以放心，这一点延迟对于正常进行游戏是没有什么影响的。对战的时候，会有两种模式，分别是分数挑战和死斗。分数挑战就是看谁先达到电脑所设定的游戏分数，而死斗模式则是看谁能够撑到最后。两种不同的模式，可以让玩家们从中找到不同的乐趣。不过由于该

游戏的上手度较难，所以想要在朋友面前一显身手的话，还是需要多多练习地。

PS：上手比较困难的游戏，虽然游戏看似简单，不过由于马里奥的旋转方向只有左右两种，随着游戏速度的加快很容易就会被不断下落的角色搞得昏头转向。想要完全的掌握这个游戏还是需要下一点功夫才可以，别看这款游戏是1991年的PUZ，但是游戏的创意拿到现在来看仍然是新意十足呢。



耀西的方块

●厂商：任天堂 ●发售日：1996年 ●游戏投入度：3 ●容量：2M ●不灭程度：4



想不到任天堂出了这么多款以耀西为主角的游戏，而且游戏大部分都是PUZ，这倒也符合PUZ角色的设定观点。这款耀西的方块可以说得上是任天堂PUZ系列当中的一个小结，游戏属于耀西的XX系列，但是这次不同的是耀西本次不再和马里奥一起共同演出，而是和另外一些有名的恶搞角色“混”在一起，游戏的玩法在耀西的饼干基础上再次创新，乐趣保留的同时，“新鲜感”大幅度提升，此外多种模式的组合也让这款游戏的乐趣得到提升。

游戏同样属于“上手容易罢手难”的类型，游戏的玩法和现在知名PUZ游戏动物管理员很像，（其实动物管理员的创意应该来源于这款游戏），游戏的下方会不断的出现方块，玩家要做的就是横向移动方块并且使它们三个一样的凑在一起消掉。由于只能横向移动所以在难度上就有所体现。不过任天堂也特地为这款游戏制作了专门的教学模式，玩家们可以在教学模式当中了解到这个游戏的基本要领，但是需要注意的是这个教学模式可是有时间限制和失败设定的，如果玩家要不在有限的时间内判断方块落点或者是移动方块移动错误的话，游戏就会GAMEOVER。不过玩家可以放心，由于属于教学类型，所以并不是很难，可以轻松的进行。

这款PUZ游戏提供了丰富的游戏模式，里面包括，普通模式、挑战模式、故事模式、教学模式、VS模式和电脑对抗模式。下面我就逐一的为大家介绍一下这些好玩的游戏模式。

普通模式。游戏的初级模式，进入该模式后玩家会看到很熟悉的任天堂PUZ的标准界面，其中包括难度选择和速度选择，进入这个模式之前，推荐各位先去教学模式中进行一下，学习一些关于这个游戏的基本技巧，如果玩家们是老手的话，那么则可以顺利地挑战这个模式，该模式属于上手模式。

挑战模式。挑战游戏所完成的时间，时间越短分数获得的就越高，非常刺激的游戏模式，与普通模式基本上相同，开始同样可以自由的设定游戏时间和速度，里面除了多了一项时间限制之外，没有什么改变，不过可不要小看时间设定，它可是需要玩家快速的进行游戏，不但需要手快眼睛同样也要做到快。

故事模式，原创的故事模式，玩家要使用耀西找出被藏起来的耀西蛋，故事情节比较短，基本内容还是和普通模式类似，只不过游戏的难度是随着关卡的进行而逐渐提高的，由于加入了故事情节使得游戏更加赋有乐趣（剧情不错，很容易被吸引，急切的想要知道结局）。

电脑对抗模式。和电脑进行对战，游戏进行的方式类似于PUZ泡泡龙，是为了给想要体验对战感觉的玩家们准备的。玩家要使用耀西在7个不同的城市中，打倒对手，耀西所要击败的对手，就是普通模式中可以选择的角色。每个角色的台词都有其特点，不容错过。

VS模式，通过对战线进行对战，对战模式比较丰富，包含了挑战模式与普通模式，对战前可以自由的设定速度和难度，已经成为了马里奥PUZ系列的习惯。玩家在进行中，同样可以对对手进行妨害，妨害的方法就是电脑会积

累玩家一次性所消去的方块，如果达到一定数量的时候，对手的屏幕中就会落下一块木板，使得玩家的移动范围变小，从而增加难度。对战模式很激烈，同时也很有趣，是个地地道道的时间杀手。

作为任天堂PUZ系列的一个小结作品，这款耀西的方块并没有让玩家们失望，重新创造的游戏性，再一次证明了任天堂的游戏创造力，简单而有趣才会带来真正的游戏乐趣。

PS：刚拿到这款游戏，上手20分钟后就欲罢不能，刚刚进行游戏的时候会感觉很别扭，为什么只能横向移动而不能竖着移动？结果慢慢的习惯之后，就爱上了这款游戏，每天必玩，1个星期后用“唐僧”式的语言追使朋友也去买了一盘，没想到他也和我一样迷上了这款作品，从此以后天天对战这款游戏成为了我们课堂课下的必修项目，直到GB双双被老师没收为止^_^!!



瓦里奥de炸弹人

厂商：HUDSON | 发售日：1994年 | 游戏投入度：4 | 容量：2M | 不灭程度：3





各位不要怀疑自己的眼睛，瓦里奥和炸弹人他们确实在一起，一同演出了这么一场炸弹人大对战。游戏中瓦里奥和炸弹人并不是一同闯关的朋友，他们是敌人，每关的情节都是围绕着他们之间的战斗而展开的。

进入游戏后玩家可以选择两种模式，第一种是普通模式，第二种则是对战模式，当选则普通模式进入游戏后，电脑会让玩家选择角色，这两名角色自然就是任天堂的搞笑之王瓦里奥与HUDSON的偶像炸弹人了。两位角色能力不一，各有各的长处，瓦里奥虽然移动速度慢，但是炸弹升级快，威力强适合高手使用。炸弹人却相反。移动速度快，但是升级较慢适合初学者。选择角色之后就会进入游戏，游戏并不是按照传统的炸弹人方式进行，而是直接的大对战。由玩家控制的角色，消灭电脑控制的角色，虽然游戏的宗旨就是不停的对战对战。不过游戏却相当有趣。玩过泡泡糖的玩家应该会了解，这款游戏的乐趣。游戏的地图以及版面全都是移植自GB炸弹人。熟悉的场景与游戏内容完全可以让老玩家找到共鸣。同时上手也极为容易。正规的说，这款瓦里奥与炸弹人就是GB炸弹人的对战加强版，游戏不但支持了SGB同时还在音效上做了很大的调整，以往爆炸使所发出的爆音消失了，这样的话玩家就可以戴上耳机进行这款游戏。

游戏的内容很简单，关卡的类型也很丰富，在移植GB炸弹人关卡的基础上还增加了一些原创关卡。游戏中每关都属于三局两胜制，只要玩家可以胜出两关就可以挑战下一局。不过玩家们可不要轻视COM的IQ，他们躲炸弹的技术可不是“盖”的，初学者在进行游戏之前，需要先好好的复习一下前作，掌握游戏技巧后再进行这款游戏，不然可是会被折磨得很惨哦。如果是炸弹高手的话，那么这款游戏绝对可以让你从中找到乐趣。游戏中电脑的难度会随着关卡上升而不断提高，到了后来想要胜出可是需要下很大的功夫，即使是高手也不可掉以轻心。另外将游戏关卡全部通过的话，瓦里奥同样会做出搞笑的演出，喜欢瓦里奥的朋友们不可错过。

这款游戏虽然好玩，但是除了对战模式与多人对战模式之外什么都没有。在内容上显得有些单一。不过好在还有多人对战模式，最多支持4人对战的这款游戏，能够将游戏的乐趣达到最高。不过游戏在多人对战这个模式上有个很大的BUG，如果玩家在没有连接对战线的时候进入这个选项的话，玩家就会遇到不能退出的情况，就连复位都会失去作用，而此时玩家接上对战线的话，屏幕中就会一直出现连接表示，从而导致死机，（注意：如果这时将对战线连接到另外一台GB上的话，对方的机器同样会死机）使得玩家不得不关机从来。不过单人玩的时候注意一点选项内容，这个BUG还是可以避免的。

PS：瓦里奥与炸弹人的组合，刚刚看到这款游戏的时候我也吓了一跳，还以为是XX公司自己制作的游戏。不过进入游戏一看，确实是HUDSON与任天堂合作的游戏，游戏很好的结合了两个公司的“招牌明星”，并将他们融合在一起。好玩的同时，还可以欣赏到“招牌”明星们的精彩演出。真是一举两得。



绫小路大人，希望能笔耕不辍，多多写点吧！每次看到你写的东西都笑得肚子疼啊。
方婷，17，女，100086，北京市海定区大钟寺太阳园5号楼1301室，兴趣：动漫、掌机



劲作社区

口袋百问

Vol.11
文/口袋妖怪网
责编/暗凌



口袋妖怪绿宝石问答上篇

口袋妖怪绿宝石和红/蓝宝石有什么不同?

A 绿宝石游戏增加了许多新的系统和功能，首先是男女主角服饰上的改变，为了配合本作的标题，任天堂把男女主角衣服转为绿色基调。其次是在游戏中，玩家可以同时接受2位训练家的挑战，这和以前的版本中两个人站在一起的2VS2的作战规则并不相同。接着是精灵的出场改为动态的画面，使得游戏画面显得更活泼。然后是口袋导航仪中增加了和水晶版类似的电话功能，你随时可以和训练员和特殊人物联系。最后就是颇受玩家关注的“Battle Frontier”，它由7座建筑组成，只有经过认定的训练家才可以来到这里，利用这里的各种设施练习战术和技巧等，一试身手挑战自己的实力。



绿宝石可以和红/蓝宝石及火红/叶绿版联机交换吗，有什么条件?

A 可以交换，红/蓝宝石在游戏一开始就可以和绿宝石交换精灵，而火红/叶绿则必须在通关并完成修复机器的事件后才能交换。此外，绿宝石在通关之前不能交换No.202及以后的精灵（方圆图鉴顺序）奇怪的是No.201是可以的，而且精灵身上不能携带例如神秘果之类的特殊道具。

如何设置模拟器才能保存游戏?

A 模拟器需要作如下设置:选项－模拟设置－保存类型，选中“自动选择”和“128k闪存”，这样才能保存游戏。另外早期放出的ROM需要打ips补丁。

抓宠公园为什么不让我进入?

A 因为你还没有拿到怪兽盒（糖果机）。新作糖果机的取得地点和原来不同，是要在地图右上方城市的选美中心里，和小姐谈话后得到的。



如何得到金银版的三只主角精灵?

A 需要两个条件:一是通关，二是得到方圆地区的1～200号精灵的图鉴(就是得到所有宝石版的精灵)，这时候你的训练卡上将会有两颗星，去找博士，他就会让你三选一。



什么叫做"空间转换"金手指,它有什么用途?

A 空间转换的意思就是，当你使用金手指后，通过任意一个门(进或者出都可以)会瞬间来到你所要达到的地点，这对于抓宠非常好用，一些需要特定条件（例如得不到的船票）才能到达的捕捉地点也不成问题了。绿宝石中常用于抓神兽的空间转换金手指有：

洛基亚和凤凰：02031F84:421A
代欧奇希斯：02031F84:3A1A
梦幻：02031F84:381A

选美大赛的规则是什么?

A 选美比赛由4个训练师各使用一个精灵参赛,比赛分二轮，第一轮是会场的观众投票，获胜的关键是你的PM五项属性（分别是出色、美丽、可爱、聪明、坚强）的饱和程度，靠吃糖果增加。第二轮是使用各种技能看你能否吸引裁判员和现场观众的注意力，获胜的关键是看你的出招的类型是否符合比赛的类型，注意不能连续两个回合内出相同的招式，否则会被反扣分。通过两轮的总分来确定名次。比赛分4个级别，分别是正常级别、超级级别、特级级别、大师级别，会场设在阿田市，必须依次参加4个等级的比赛，即在低级比赛获胜中才能进入高一级的比赛。

我参加选美大赛已经获得高级大赛的第一了,但是画家还是不给精灵画像，为什么?

A 要获得画像，除了获得最高级别的比赛的第一名外，所得的心数还要超过13颗，画师才会为你的PM画像。而且还有个先决条件,就是在参加比赛之前要先去美术馆和守在楼梯门口的老人讲话才行。之后画像会被挂在阿田的美术馆内，如果5个类别比赛都获得了画像，美术馆馆长会给你一个雕塑作为感谢,同时训练卡上会增加一颗星。



No.386代欧奇希斯所在岛上谜题如何完成?

A 需要移动岛上的三角形，分别站在三角形的上下左右方按A键即可，要注意三角形原来是黑色的，移动后其颜色应该逐渐变红才说明你移动的方向是对的，否则需要重新来。当三角形的颜色和代欧奇希斯身上的颜色一样时，它就会从天而降。

如何捕捉天空之龙，需要通关吗?

A 不需要，但第一次遇到时不能捕捉，因为它还要去阻止古拉顿和海皇牙的争斗。完成这一使命后，就可以回到天空之塔的顶层去捕捉它,记得带上加速自行车，因为和前作一样，这里有许多烂地板需要高速通过。

听说绿宝石游戏中可以收徒弟，是真的吗?

A 是的，通关后来到战斗边界的BATTLE战场（就是类似以前的战斗塔的那个），和营业员说话，他会问你选LV50还是你队伍中最高级的级数战斗，选择相应的精灵后进入房间，里面有许多训练师，和他们说话,就可以选徒弟和你一起进行战斗塔的战斗了。



SAGAME的开机码是什么?

A 硬件金手指需要一个开机码(X-Code)后才能使用，它是：F91E1A51 2CD64D41 1A500796。

模拟器可以通讯联机吗?

A 可以的，用vbalink 1.72以上版本就可以实现和自身、红/蓝宝石的通讯对战或者交换。

古柯利屋是什么样的一个地方，如何通过?

A 古柯利屋是游戏中最有趣的分支剧情，一共有8个任务等待玩家完成。在卡依市上方的110号路上，有一座神秘的房子，这就是“古柯利大人”之屋，每当玩家打败一个GYM后，都可以到这里，不过古柯利会躲起来，先要找到他，对话后便可以进入墙上挂纸后的密室,要注意的是一定要看一下一本小白书，书上写着“爱语”，其实就是通过密室之门的密码，通过后古柯利会奖励你不同的礼品!

第一关：古柯利会躲在桌子的茶杯旁边，对着桌子茶杯处说话，主人就会现身，之后会告诉你一句爱语，对着墙壁壁画说话。开始过关，里面到处步满了挡道的灌木,这里要运用到砍树，先带好精灵吧，里面有3个训练员，经过战斗后找到打字机，获取开门密码。之后就可以出去了，相对比较容易。出门他会给你奖品，

SONY公司的扩张并非其强盛的标志，而是在其主流产品，（电视机显示器）销量日下局面下的生死挣扎，PSP与NDS一战定会以任天堂的胜利而告终。刘潇军，17，男，130062，长春市十一高中2年16班，兴趣：塔罗牌、收集与魔法有关的资料、看圣经、玩GBA

是奇异甜食。

第二关：古柯利会藏在右边的盆景，对着盆景说话，机关是有按扭的地板，通过踩地板过去,三个训练员，之后找到打字机，出去，之后奖品是达意马球。

第三关：古柯利会藏在抽屉那里，对着那里说话。机关是碎石破法，里面要踩按扭打开不同的门，找到打字机，出门拿奖品，奖品为坚硬的石头。

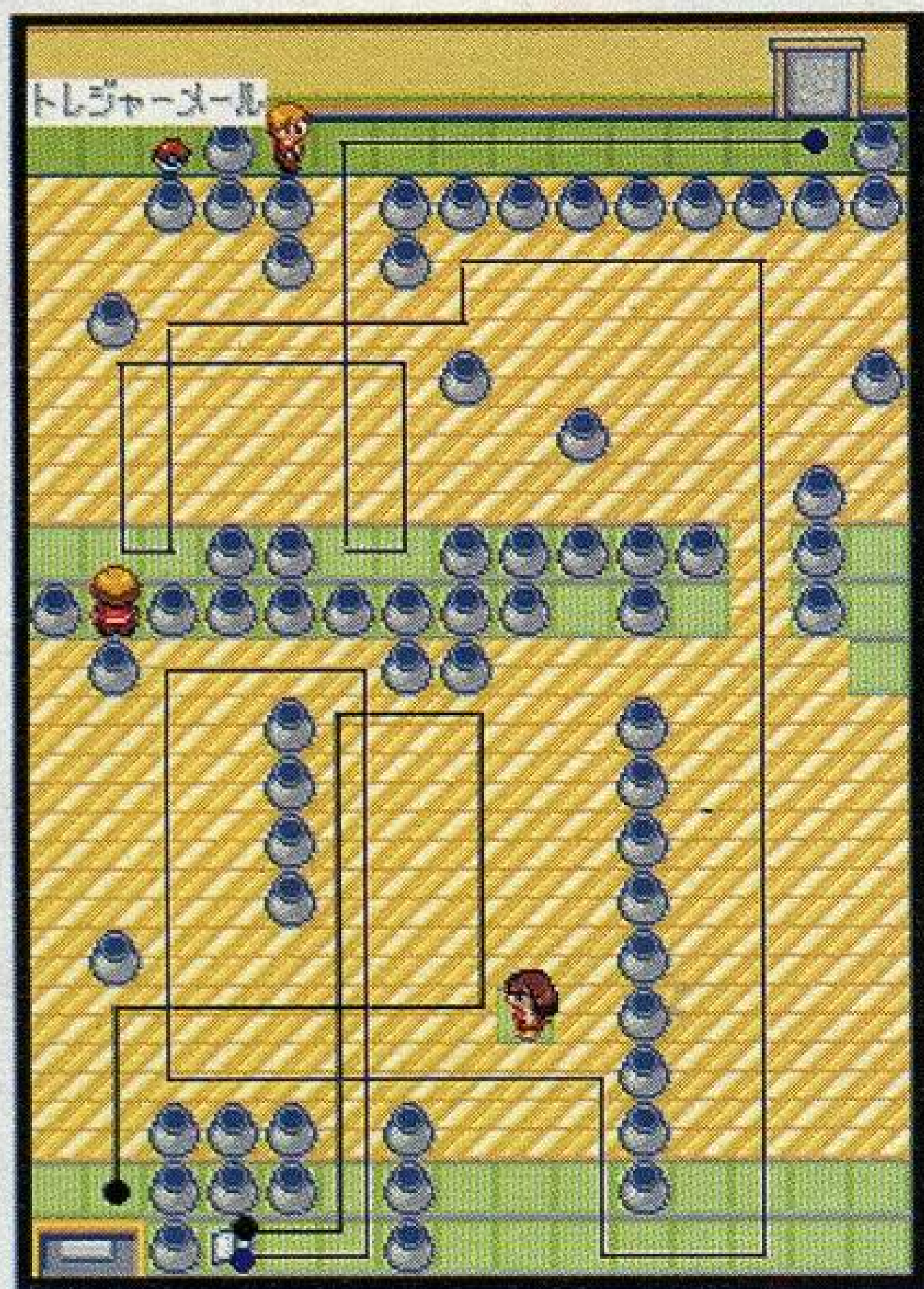
第四关：古柯利会藏在左窗，对那里说话，机关需要怪力来推动挡路的岩石，找到打字机，出门拿奖品，是个蓝色的球。

第五关：古柯利会藏在左边的盆景，对着盆景说话，机关是回答问题，每人会随机问3题，答错了只能退到出口重新开始。

第六关：古柯利会躲在柜子里，对着柜子说话。机关是隔开的栅栏，一路小心行走找到打字机，出门拿奖品，奖品为磁铁。

第七关：古柯利会藏在右窗，对那里说话。机关是踩按扭,组成一条传送带，找到打字机，小心别走错,出门拿奖品,奖品为值上升。

第八关：古柯利会坐在左边垫子上，对那里说话，机关是利用水壶滑冰，找到打字机出门，奖品是帐篷。



最后古柯利会和你说出去旅行，去做更多的机关。其中第八关的滑冰迷宫比较难,正确线路如图。

如何升级386全国图鉴?绿宝石是386版的吗?

A 通关后博士会帮你升级图鉴，不需要什么条件。升级完图鉴后就可以到游戏新增的地方捕捉到宝石版202以外的精灵，例如战斗边界和抓宠公园新增的地点等。

绿宝石版能抓红、蓝两只水都吗?

A 通关后电视新闻会说远方飞来了怪兽，然后妈妈会问你喜欢什么颜色，如果选红色就会遇到水都妹妹，蓝色则遇到哥哥，同样只能二选一，而另一只水都和原作一样必须在南岛遇到，正常途径下是无法到达的。

我使用了金手指去了南岛，但到了那里只有孤零零的一个蛋，应该怎么做?

A 用空间转移金手指到南岛并没有触发事件，当然抓不到水都。正确的方法是：首先要和带有船票的红宝石/蓝宝石游戏进行通讯，通讯成功后你会被告知得到了新的船票，然后就可以去卡依市坐船到南岛，进入后同样调查中间的蛋，另外一只水都就会出现。



训练卡上4颗星星的取得条件是什么?

A 条件分别为：
1、通关一次。
2、获得选美比赛五项全能的徽章。
3、方圆202图鉴中的1～200号精灵全部得到。
4、取得战斗都市的全部金徽章。



本作增加了定点教学的功能，有多少地方可以学到新的招式?

A 一共有10处地方，分别为：

1、卡伊口袋爱好者中心的GG，学习虚张声势（いばる），100%令对手物攻升二级，之后对手混乱。

2、银叶gym旁边的胖子，会教你滚动（ころがる），5回合连续攻击，每次威力增加（攻击失误效果取消）；使用变圆（まるくなる）后威力×2。

3、西达精灵中心的小孩教你连续切（れんぞくぎり），连续使用威力倍增（攻击失误效果取消）。

4、飞音镇老爷爷房内的小孩教的是模仿（ものまね），暂时复制对象最后使用的技能。

5、阿田的百货商店顶楼的MM会教你替身（がわり），使用最大HP的1/4制造替身，替身会替自己抵受攻击，直至替身被打消（最大HP的1/4）。

6、道谷的海滩上的格斗家会教你爆裂拳（ばくれつパンチ），令对象混乱。

7、吉纳精灵中心里的金发男子会教大爆炸（だいばくはつ），使用此技能威力巨大，但自己进入濒死状态。

8、双鹿的精灵中心的JJ会教你舍身撞击（すてみタックル），给予对象的伤害，自己亦承受1/3。

9、哈吉商店内的女孩会教摇手指（ゆびをふる），随机使出所有招式中的一种。

10、日川的一间屋子里的老爷爷会教你梦话（ねごと），自己在睡眠状态可随机使用拥有的招数。

我听说装精灵的箱子可以设置自己想要的壁纸？



A 是的，进入PC后，选择“整理箱子”，把光标移到箱号栏上按A键，选择第二项，就可以更换各种类型的壁纸，选择第三项则可以为该箱号重新命名，从而达到“个性化”的效果。

招式相克的具体情况如何？ **A** 招式分为物理攻击和特殊攻击，其间的相互克制倍速如下表：

		攻方招式属性（物攻）									攻方招式属性（特攻）							
		普	格	毒	地	飞	虫	岩	鬼	钢	火	水	草	雷	冰	超	龙	恶
守方精灵属性	普		○						×									
	格					○	△	△								○		△
	毒		△	△	○		△						△			○		
	地			△				△				○	○	×	○			
	飞		△		×		△	○					△	○	○			
	虫		△		△	○		○			○		△					
	岩	△	○	△	○	△				○	△	○	○					
	鬼	×	×	△			△		○									○
	钢	△	○	×	○	△	△	△	△	△	○		△		△	△	△	△
	火				○		△	○		△	△	○	△		△			
	水									△	△	△	○	○	△			
	草			○	△	○	○				○	△	△	△	○			
	雷				○	△				△				△				
	冰		○					○		○	○				△			
	超		△				○		○							△		○
	龙										△	△	△	△	○		○	
	恶		○				○		△							×		△

○ 两倍　△ 减半　×完全无效

复合属性者，照上图作出加乘。

如：超+钢属性的PM受恶系招攻击时，伤害X2X0.5=一般效果

水+飞属性的PM受雷系招攻击时，伤害X2X2=四倍打击

火+飞属性的PM受雷系招攻击时，伤害X0.5X0.5=四分一效果

水+地属性的PM受雷系招攻击时，伤害X2X0=完全无效



听说可以通过和NPC交换得到喵喵？

A 没错，战斗工厂旁边一个小房子里可以用小松鼠（向尾猫）换取喵喵，喵喵身上还带着一个邮件，上面写“小松鼠，谢谢！喵喵的叫声真的很可爱啊！”



此外，游戏中还有其他几个交换宠物的地方：

1、岩系会馆旁边的小屋，用No.280-029ラルトス换No.273-022タネボー。

2、飞行系会馆PM中心旁的树屋，用No.313-086バルビート换No.311-080プラスル。

3、水上都市PM中心下面的一小屋，用No.371-187タツベイ换No.116-184タッツー。

战斗边界可以用PB换道具，具体情况如何？

A 在战斗边界里，每打完任意一个对战平台都会得到一个或者多个PB，可以到最

大的红色屋顶建筑物里用它换各种道具和玩偶，还可以用来学习招式，具体为：

物品类	
BP数	换取物品
128	乘龙玩偶
128	卡比兽玩偶
256	妙娃花玩偶
256	喷火龙玩偶
256	水箭龟玩偶
16	可爱宣传画
32	嘴唇
32	迷唇妹玩偶
48	波可比玩偶
48	喵喵玩偶
48	皮皮玩偶
48	百变怪玩偶
80	火球数玩偶
80	菊草叶玩偶
80	小巨鳄玩偶
1	6种值上升之一
48	剩饭
48	白羽毛
48	先制之爪
48	精神花
64	光粉
64	专爱头巾
64	王者之印
64	气息头巾
64	焦点镜片

招式类	
生蛋	16BP
地球上投	24BP
食梦	24BP
百万拳击	24BP
百万飞腿	48BP
压制	48BP
岩崩	48BP
反击	48BP
电磁波	48BP
剑之舞	48BP
变圆	16BP
鼾声	24BP
撒泥	24BP
高速星星	24BP
冻结之风	24BP
忍耐	48BP
自我暗示	48BP
冰冻拳	48BP
闪电拳	48BP
火焰拳	48BP



壁纸的数量有限，如何得到更多的壁纸呢？

A 壁纸的设定是绿宝石版新增的可以直接在网上实现互动的系统，十分有趣！首先进入如下网址：http://no2.pic.bz/cgi/words/，输入你游戏的ID号和选择壁纸的前景、背景和种类，就会得到一组密码：

あやしことばメーカー

指定した背景・アイコンになるような「あやしことば」を生成します。
背景やアイコンのイメージはこちらにあります。
背景 タイプA R:31 G:0 B:0
アイコン No.01 R:31 G:31 B:0
ID 12345
生成 クリア

ID:12345のとき
背景:タイプA(31:0:0)
アイコン:No.01(31:31:0)が出るあやしことばは
「ろをしもんごなろょてをろ」
です。

再去金水市左上方大楼的顶层（公司下面的房子），里面有一个女孩躺在床上，先和旁边的老人(女孩的父亲)说话，他会要求你输入密码，输入正确后他会告诉他女儿，并告诉你关于新壁纸的情况。再去PC查看精灵箱，会发现多了一个选项，进入后就能设置你选择的壁纸类型了！



精灵球一共有多少种，它们的使用场合有什么不同？

A 一共有12种，大致可以分为三类：

1、普通系列的精灵球：除了大师球外均可以在商店里面买到，抓宠能力的高低不同是它们之间最大的区别。抓宠能力从低到高排列为:怪兽球（モンスターボール）<超级球（スーパーボール）<布雷密球（プレミアボール）<超力怪兽球（ハイパーボール）<大师球（マスターボール）。

2、特殊场合的精灵球：它们只有在特定场合下使用才能发挥其效果。沙狐球（サファリボール）抓宠公园使用，触网球（ネットボール，）水面和森林使用，大布斯球（ダイブボール）海底使用。其中沙狐球比较特殊，只能在抓宠公园使用。

3、特定功能的精灵球：这一类需要特定的条件才能发挥其作用，或者其本身具有特殊的作用。尼斯道球（ネストボール），怪兽越弱越容易抓到，利比道球（リピートボール），已抓到过的怪兽更容易抓，达伊玛球（タイマーボール），战斗回合数越长，越容易抓到怪兽，高基石球（ゴージャスボール），使抓到的怪兽容易变得亲密。

如何获得隐藏的招式“高压电击”？

A 首先你需要有“电珠”，野生的皮卡丘有可能携带，尽量去捕捉吧。然后抓一对不同性别的皮卡丘（雷丘和一只百变怪也可以），给其中一只带上电珠，将它们放到110号路上的饲养屋喂养，行走一定的步数直到饲养屋前的老伯告诉你有蛋时，把蛋带在身上再走2560步就会孵化出懂得高压电击(Volt Tackle)招式的皮丘。

PM的性格是什么，有什么用？

A PM的性格是自口袋妖怪进入GBA而引入的新的理念，它可能会使精灵的能力数

我是一个爱好收藏的人，我有一个愿望就是把所有的《PG》都买齐，可现在我就缺第1期的，我问过邮购部，说没有了，我想问问各位编辑，怎样才能买到那本呢？
王勇，21，男，157000，黑龙江省牛坍市柴市街三百小区007信箱，兴趣：看《PG》玩GBA SP，听音乐　雪人：请致电010－64472177，向发行部查询！

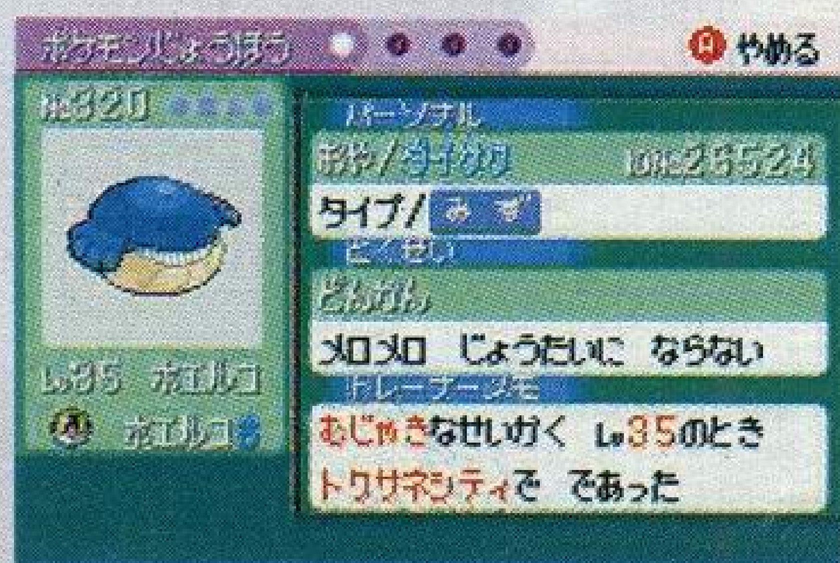
值产生一定的变化，而使过去单一的培养显得更为多样化，每一种性格会使我们所要培养的PM产生变化，具体如下表：

性格名称	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤僻）	○	△	－	－	－
いじっぱり（固执）	○	－	△	－	－
やんちゃ（调皮）	○	－	－	△	－
ゆうかん（勇敢）	○	－	－	－	△
ずぶとい（大胆）	△	○	－	－	－
わんぱく（淘气）	－	○	△	－	－
のうてんき（无虑）	－	○	－	△	－
のんき（悠闲）	－	○	－	－	△
ひかえめ（保守）	△	－	○	－	－
おっとり（稳重）	－	△	○	－	－
うっかりや（马虎）	－	－	○	△	－
れいせい（冷静）	－	－	○	－	△
おだやか（沉着）	△	－	－	○	－
おとなしい（温顺）	－	△	－	○	－
しんちょう（慎重）	－	－	△	○	－
なまいき（狂妄）	－	－	－	○	△
おくびょう（胆小）	△	－	－	－	○
せっかち（急躁）	－	△	－	－	○
ようき（开朗）	－	－	△	－	○
むじゃき（天真）	－	－	－	△	○
がんばりや（实干）	－	－	－	－	－
きまぐれ（浮躁）	－	－	－	－	－
すなお（坦率）	－	－	－	－	－
てれや（害羞）	－	－	－	－	－
まじめ（认真）	－	－	－	－	－

○=1.1倍，△=0.9倍

从上表可以得知PM共有25种性格，很多的性格能对PM的部分能力进行数值1.1与0.9的修正，而修正到底有什么用呢？我们来举个例子吧：如151号超梦，在游戏中拥有最高的特攻，典型的速攻手，特攻极限数值更是达到了407，相信所配的招式也都是特攻型的，那么有什么办法使超梦的特攻更上一层楼呢，这时就要用到精灵的性格，如上表所列保守、稳重、马虎、冷静都是修正特攻的性格，这样超梦的特攻极限可达到407×1.1=447（舍去小数点后面的值），可怕吧！但是虽然增加了特攻，也必须减少其他一项数值，超梦的两防都较低，而且速度也是超梦的一大优势，减少了任意一项都有点可惜，这时我们考虑到超梦的普攻能力低的特点，我们会很自然的选择增加特攻减少普攻的ひかえめ（保守）。

上面的例子已经很清楚的说明了活用性格能培养出更出色、更强大的精灵，但是精灵的性格



是在捕捉时或是还是蛋的时候已经定下了，也不能后天的改变，所以培养PM之前的选“种”很关键！那么怎样才能知道我的PM是什么性格呢？如图，在查看PM状态时的第一页，右边第三个框的前三或前五个红字就是该精灵的性格，从图中我们能够很容易就能看出这只PM的性格是むじゃき（天真）。

如何解决模拟器通关后读不到档无法继续游戏的问题？

A 这个问题许多朋友都会遇到，这是由于rom本身不完善造成的，有个解决的办法：在打联盟冠军前先用模拟器的存盘功能保存一个即时存档（*.sgm），然后用游戏自身的存档功能保存一个进度（rom名.sav），通关后一般都能继续游戏，万一进度消失，就读取sgm格式的即时存档，先别急着保存，进入GBA模拟器所在的文件夹，把SAV文件彻底删除，然后再进游戏存档。存档结束之后，按CLAT+R自动游戏重启，再去打联盟冠军，过关的记录就存在了。

遗传有什么规律，如何分组？

A 遗传的规律是：出生的宝宝拥有父亲的某个或某几个技能，拥有母亲的最初级形态。由此可以看出遗传的重点就在于寻找正确的父方，使宝宝学会其所拥有的某些强大的技能。母方所属的生蛋分组，分组一共16个，有怪兽组、陆上组、水中1组、水中2组、水中3组、空中组、妖精组、植物组、矿物组、虫组、龙组、人形组、无定形组、无性别组、未发现组、百变怪组等，精灵所属的分组也可以从资料中查到。组别相同的异性PM之间可以生蛋（无性别组的PM没有性别之分，所以无法进行遗传，只能与百变怪生出小宝宝；未发现组属于不可生育的PM）。根据上述两条规律，我们就可以寻找与母方组别相同（注意有些PM同时属于两个组别，这时只要有一个组别相同就可以生蛋）、且拥有目标技能的父方PM来生蛋遗传了。

心灵鳞片有什么用？

A 心灵鳞片可以让精灵回忆起以前学过的招式，这对于培养捕捉到的高等级的神兽十分有用，可以更灵活地配招。心灵鳞片是隐藏道具，无法购买，只能通过拾宝机在野外获得，拿到地图上方所在的城市交给屋内的胖子，就可以选择要回忆的招式了。

我是一个喜欢掌机迷的大男孩，家里有电脑和PS2，但我最喜欢的却是掌机。
刘俊，22，男，434000，湖北小荆州市张居正街2号古城墙旅游服务公司



机战天空

大家好，欢迎来到掌机迷的机战天空。这真是种特殊的缘分又，让我们机战迷们共聚一堂，实在是非常不容易的一件事！咦？我为什么要说“又”呢？擦汗……（编语：记得你上次也是这么没创意的开头哦。再废话就扣你稿费……）倒，其实咧，偶开头都讲这个啊是为了多替掌机迷的机战天空多讲两句话而已嘛，是不是？这个时候小编你应该和偶站同一战线么！（编语：这个倒是应该的！）最近，有些读者认为我们掌机迷机战天空的内容好像有点低落。错了，其实我们根本就低落。（编语：什么啊？）我们是刻意低落，嘻嘻。　　文/whocan 编/暗凌

机战么现在也算种“大众文化”了——即使自己没玩过机战，看也看别人玩过吧，听总听别人说过吧，是不是啊？这种“大众文化”是随着社会的进步而进步，你社会越进步，我内容越低落……打住打住，我都在说什么啊。既然这次主讲低落的内容，首先人（驾驶员）就不能讲了，其次比人低一级的是机（机体，机器人）；因为人和机都在机战中占极大分量，所以不属于这次我们低俗低落内容范畴，那到底要讲什么呢？嘻嘻，那就是装配在各个机体上的芯片。对于机战里的芯片它也有着自己的发展历史。机战中首次出现芯片系统是在FC的第2次スーパーロボット大战（スーパーロボット大战中出现的武器、补给品笔者定义为道具，和以后的芯片性质有所不同，我们区别处理），玩家可以利用不同能力的配件来提升机体的性能；而到了第3次スーパーロボット大战可能制作机战的厂商也在探索改进系统，所以把芯片系统取消了！而以后在机战FANS的强烈要求下又在第4次スーパーロボット大战中恢复后并一直保留至今（期间的一作“第2次スーパーロボット大战G”因为GB的机能关系又被取消）。OK，说了些芯片系统的发展历史，让我们来看看这些芯片具体有哪些功效。

スーパーロボット大战COMPACT2

芯片名称	效果
リペアキットS	HP全回复
カートリッジ	弹药全回复
プロペラントタンクS	回复200点EN
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1，运动性+5
マグネットコーティング	运动性+5，反应限界+20
バイオセンサー	运动性+10，反应限界+15
サイコフレーム	运动性+15，反应限界+30
ハロ	移动力+2，运动性+20，反应限界+30
チョバムアーマー	HP+500，装甲值+200
超合金Z	HP+1000，装甲值+300
超合金ニューZ	HP+1500，装甲值+400
ミノフスキークラフト	使机体类型为“空陆”
高性能レーダー	射程为1以外的所有武器射程+1
大型ジェネレーター	机体EN上限+100
精神エナジー装置	机师的气力+5
対ビームコーティング	使机体具有减轻光束类武器1000点伤害值的效果，发动一次消耗10点EN
V－Upユニット	机体全武器攻击力上升，和可装备芯片数有关，1=100，2=200，3=400，4=800

牧场物语太可爱了，我在游戏里玩了很多年都没腻，尤其是追女孩，感觉真是太好了，我发誓：下辈了一定当男生。
安彤，19，女，101100，北京市通州区新城区东里2单元223号，兴趣：掌机、电脑游戏

通过比较，我们不难发现在不同作品中芯片名称乃至效果都是几乎一模一样的，其实这些芯片大都取材自加入机战的著名机器人动画里的，我们不仿细心研究一下：

首先是增加移动力方面的芯片アポジモーター，这个芯片比起其他单纯增加移动力的芯片还追加了运动性方面的补正，这到底是个什么装置呢？アポジモーター就是APOGEE MOTOR，出自动画《机动战士GUNDAM》中，主要是用于控制MS(机动战士)运动姿态的发动机，早期也被称为加速器。在动画中“一年战争”初期，吉翁军的MS都配备这一装置！而其中最著名，具有相当人气的就要属在《机动战士GUNDAM 第08MS小队》第1集登场的MS-06RD4爱娜所使用的宇宙用高机动扎古了，因为高机动扎古就是通过大量装备



推进器来达到提升运动性的！其后地球联邦军在战后吸收了吉翁军技术，并把这一装置发展成了液体火箭高性能加速器，而使用这一技术的典型代表就是EX-S GUNDAM，它底部的那些火箭高性能加速器就是アポジモーター改良后的产品；



然后我们来看提升运动性方面的芯片，没错，细心的读者可能发现了——又是GUNDAM世界的产物。芯片效果由低到高排列正是GUNDAM的改良、开发过程。例如一开始的マグネットコーティン

スーパーロボット大战COMPACT3

芯片名称	效果
リペアキット	HP全回复、使用后消失。
プロペラントタンク	EN全回复、使用后消失。
カートリッジ	残弹全回复、使用后消失。
井草庵ラーメン	SP50回复、使用后消失。
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
オーラコンバーター	移动力+2、运动性+10
ハロ	移动力+2、运动性+20、限界+30
マグネットコーティング	运动性+5、限界+20
バイオセンサー	运动性+10、限界+10
サイコフレーム	运动性+15、限界+30
チョバムアーマー	装甲+100、HP+300
ハイブリットアーマー	装甲+150、HP+500
超合金Z	装甲+300、HP+1000、运动性－5
超合金ニューZ	装甲+450、HP+1500、运动性－10
ミノフスキークラフト	移动状态变为空陆、机体全武器对空适应性为空「A」
高性能レーダー	除地图兵器、射程为1的武器外其它武器的射程+1
大型ジェネレーター	最大EN+100
大型カートリッジ	残弹量2倍
対ビームコーティング	机体获得特殊能力「ビームコート」
Iフィールド发生器	机体获得特殊能力「Iフィールド」
ひとみのペンダント	回合开始时、SP10%回复
エナジーストーン	回合开始时、EN10%回复
V UPユニット(W)	机体攻击力上升
V UPユニット(U)	机体性能上升
リーンの翼	移动力－2、运动性－20、装甲－500、入手PP为200%

スーパーロボット大战A

芯片名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1，运动性+5
バイオセンサー	运动性+10，限界反应+20
サイコフレーム	运动性+20，限界反应+10
ハロ	运动性+30，地图兵器与射程1以外的武器射程+2
シャッフルの纹章	气力的基本值+5、出击时的气力变成105
ミノフスキークラフト	让机体在空中飞行、地形适应空中变成A
高性能レーダー	地图兵器与射程1以外的武器的射程+1
高性能照准器	机体的所有武器命中率+30%
ビームコーティング	让机体具有ビームコート能力
Iフィールドバリア	让机体具有Iフィールド能力
EWAC装置	让机体具有EWAC能力。不能重复装备
ジャマー	让机体能够有ジャマー能力
チョバムアーマー	HP+500，装甲+150
ハイブリッドアーマー	HP+800，装甲+200
超合金Z	HP+1000，装甲+300

グ——一种由摩斯克博士所提出的基于米诺夫斯基物理学让驱动系统提升的技术，被称为磁气覆膜技术（Magnet Coating），这种技术利用磁场来消除机械的摩擦能使驱动机器的时间缩短达27%，被利用于阿姆罗的GUNDAM上。其后的バイオセンサ——BIO SENSOR，生化传感器则是在第2代MS上搭载的又一新技术，这种仿生测控系统，将机体的追踪能力提高到了一个新的水平，最著名的机体就要属Z GUNDAM了。而机战中效果极为出色的芯片サイコフレーム则就是GUNDAM FANS人人熟悉的精神感应框架(psycoframe,即塞可缪框架)了——这种技术一直长期被吉翁军掌握,后来夏亚通过阿纳海姆把这种技术间接给了阿姆罗以便于他制造出ν GUNDAM,在动画《机动战士GUNDAM逆袭的夏亚》中最后阿姆罗凭着精神感应框架与脑电波产生共鸣,匪夷所思地产生出强大的力量引领行星阿克西斯离开地球的重力范围。而ν高达也伴随着这种力量与阿姆罗和夏亚一起消失在茫茫的宇宙中。

看完了提升移动力和运动性的芯片,我们来看看超级系方面的最爱——装甲。因为装甲方面非真实系的特长,所以真实系的装甲比起超级系装甲的性能来说要差很多。一般机战中有チョバムアーマー,ハイブリットアーマー,超合金Z,超合金ニューZ这几种提升HP和装甲的芯片。而其中性能最差的チョバムアーマー一般都是在初期使用,后期就无所作为了！チョバムアーマー就是CHOBAMU ARMOR,一般译为乔巴姆装甲,登场作品是《机动战士GUNDAM 0080 口袋中的战争》,作为地球联邦军GUNDAM的G4计划中宇宙专用RX-78NT1アレックス的补充,衍生出RX-78NT1的FWMS计划,这是为了提高机体的防御力,开发人员为NT-1设计了追加装甲。因其采用了英国乔巴姆(Chobham)地方所开发的装甲类似的复合式结构而得名“乔巴姆”；而ハイ

超合金ニューZ	HP+1500，装甲+400
V-UPユニット（W）	机体的所有武器攻击力上升。随装备强化套件档，上升数值变化不同
V-UPユニット（U）	机体的能力值上升。随装备强化套件档，上升数值变化不同
W-UPユニット	机体能力、全武器攻击力上升。随装备强化套件档上升数值变化不同
リペアキット	HP全回复消耗品。战舰特殊パーツ
プロトペラントタンクS	EN全回复消耗品。战舰特殊パーツ
カートリッジ	全武器残弹数全回复消耗品。战舰特殊パーツ
非常食	恢复50点精神。消耗品。战舰特殊パーツ
大型マガジン	全武器的弹数变为2倍。不能重复装备

スーパーロボット大战R

芯片名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
マグネットコーティング	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+15
ハロ	运动性+20 射程+2 命中+25
ミノフスキークラフト	机体飞行可能、地形适应空A
A-アダプター	机体武器地形适应全A
スラスターモジュール	机体武器地形适应全宇宙A
防尘装置	机体武器地形适应全陆A
チョバムアーマー	机体的HP+500，装甲+100
ハイブリトアーマー	机体的HP+800，装甲+150
超合金Z	机体的HP+1000，装甲+200
超合金ニューZ	机体的HP+1500，装甲+250
撒尔夫纹章	气力的基本值+5、出击时的气力105
母さんのシチュー	SP50回复、消耗品（战舰特殊芯片）
高性能レーダー	地图兵器、射程1以外武器射程+1
三次元レーダー	地图兵器、射程1以外武器射程+2
リニアシート	机体的射程+1、命中率+10
学习型CP	机体持的所有武器的会心率补正+10%
学习型CP+	机体持的所有武器的会心率补正+20%
学习型CP++	机体持的所有武器的会心率补正+30%
ENチップ	武器EN消费10%减轻（重复不可）
ENメガチップ	武器EN消费20%减轻（重复不可）
ENギガチップ	武器EN消费30%减轻（重复不可）
デュアルセンサー	全武器命中率+10
マルチセンサー	全武器命中率+20
高性能照准器	全武器命中率+30
プロペラタンク	EN全回复、消耗品（战舰特殊芯片）
リペアキット	HP全回复、消耗品（战舰特殊芯片）
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹完全回复、消耗品（战舰特殊芯片）
カートリッジ	全武器残弹数を全回复、消耗品（战舰特殊芯片）
大型マガジン	全武器残弹数1.5倍
超大型マガジン	全武器弹数2倍
ビームコーティング	ビームコート装备
Iフィールドバリア	Iフィールド装备
大型ジェネレーター	最大EN+50
ソーラーパネル	每回合、全体EN10%回复
メガジェネレーター	最大EN＋100
ホバークラフト	移动类型可以由配件变化

我从《电软》上得知第2期PG卖完了，可我的MONEY已经寄出去了，怎么办？王泽森，17，国，312500，浙江省新昌县风山新村30幢212，兴趣：GBA、电软、看GP　雪人：请致电010－64472177，与发行部协商解决！

ブリットアーマー就是泛指混合型装甲，一般都是采用最内层钛合金，然后在外铺设纳米尼龙板，最后在外层以高张力钢包裹的结构，外装甲就相当于一层皮，装甲的破损吸收了外来冲击，从而达到保护MS本体的目的，动画中全装甲形态的GUNDAM NT-1在被MS-18E京宝梵攻击后本体几乎毫发无伤；而说起超合金Z和超合金ニューZ则分别是マジンガーZ（魔神Z）和グレートマジンガー（大魔神）的制作材料！这种超合金还真是做到了耐高温，耐低温，耐



腐蚀和抗冲击等多种功效，动画中魔神Z都打了92话，比起GUNDAM来真是耐打多了，难怪性能如此优秀了。

当然由于芯片数量，种类太多，由于篇幅所限不可能一一列举，例如能使机体飞空的“ミノフスキークラフト”（米诺夫斯基推进器），白色基地就是基于这个才能在地球上航行的；大减机体性能而使得机体修理费降为和BOSS机器人一样的“テム・レイ回路”；能使全武器命中率增加50%的“ハリーの眼镜”（哈利的眼镜）；基本上是每作中最强的芯片ハロ（哈罗）等等。所以想知道更多关于机战芯片背景的知识最好的途径就是去看原作动画，当然了，这个价格可是不菲哦，不如买本掌机迷来看看比较合算哦！所以我现在为大家做最后的指点，化繁为简，去芜存菁把机战中关于芯片最精华的部分提炼出来分享给大家——基本上对于玩机战的玩家要全面了解机战中芯片的背景又不想花大价钱看动画只有一个口诀，而这个口诀可以归纳为两个字——那就是“放弃”。

スーパーロボット大战D

芯片名称	效果
ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アポジモーター	移动力+1，运动性+5
マグネットコーティング	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+15
ハロ	运动性+20
チョバムアーマー	HP+500，装甲+100
ハイブリトアーマー	HP+800，装甲+150
超合金Z	HP+1000，装甲+200
超合金ニューZ	HP+1500，装甲+250
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
ソーラーパネル	每回合全体EN10%回复
ホバークラフト	移动类型ホバー
ミノフスキークラフト	机体具备飞行能力，地形适应为空S
ミノフスキートライブ	机体具备飞行能力，移动力+2
スラスターモジュール	机体和武器地形适应全宇宙S
S-アダプター	机体和武器地形适应全S
ビームコーティング	获得ビームコート能力
Iフィールドバリア	获得Iフィールド能力
オールキャンセラー	全部特殊效果无效
高性能レーダー	地图兵器和射程1以外的武器射程+1
三次元レーダー	地图兵器和射程1以外的武器射程+2
リニアシート	射程+1，命中+10
学习型CP	全武器CT补正+10%
学习型CP+	全武器CT补正+20%
学习型CP++	全武器CT补正+30%
大型マガジン	全武器弹药数1.5倍，不可重复安装
超大型マガジン	全武器弹药数2倍，不可重复安装
ENチップ	武器EN消费减少10%
ENメガチップ	武器EN消费减少20%
ENギガチップ	武器EN消费减少30%
リペアキット	HP全回复
プロペラントタンク	EN全回复
カートリッジ	全武器残弹数全回复
非常食	精神点50回复
スーパーリペアキット	HP、EN、弹药全回复
エナジードレイン	敌方EN-10，己方EN+10
エナジーテイカー	敌方EN-30
マインドテイカー	敌方气力-5
マインドドレイン	敌方气力-10，己方气力+10
SPドレイン	敌方SP-10，己方SP+10
スパイダーネット	敌方的移动力1回合间减半
アーマーブレイカー	敌方的装甲值1回合内-30%
ECMジャマー	敌方的命中率1回合内减半
センサーブレイカー	敌方的运动性1回合内减半
ウエポンブレイカー	敌方的攻击力1回合内减半
HPウイルス	3回合内每次移动HP-100
ENウイルス	3回合内每次移动EN-10
マインドウイルス	3回合内每次移动气力-1
ショートサーキット头	3回合内无法移动
ソウルブレイカー	3回合内暴走
SPキャンセラー	3回合内无法使用精神



青青牧场 vol.3

文：长沙黄瓜　编：暗凌

牧场百科——矿场篇

矿场：

既然游戏的名字叫"矿石镇的伙伴们"，当然少不了矿场和矿石了。矿石镇里有两座天然形成的矿场，里面有丰富的矿石资源，以及一些价值昂贵的天然宝石，是淘金者必去的场所，下面就来为大家介绍这两座矿场里的特产吧。

泉之矿场：

它位于女神之泉旁，所以村里人都叫它泉之矿场。矿场内矿石资源丰富，除了有铜、银、金等升级工具用的矿石外，也有像飞行石这样的宝物。矿场总共分为255层，越高级的矿石越难挖，挖矿除了需要惊人的体力外也需要非常好的运气，因为不一定每层都会挖到下一层的楼梯，所以我们挖矿的时候要多多存档，也就是常用的S/L大法了。让我们看看泉之矿场里有什么好东西吧。

图	名称	挖取地点	卖出价格	作用
	黑色草	1-100 250-255土中（锄头）	10G	恢复体力
	金币	1-255土中	0G	金钱
	力之果实	100土中	0G	增加体力
?	谜之石板	255土中	0G	谜
	铁矿石	1-255石头中（锤子）	1G	垃圾……
	铜矿石	1-255石头中	15G	工具升级
	银矿石	1-255石头中	20G	工具升级
	金矿石	3-255石头中	25G	工具升级
	秘银石	6-255石头中	40G	工具升级
	奥里哈钢	10-255石头中	50G	制作首饰
	金刚石	10-255石头中	50G	制作加工机器
	贤者之石	60.102.123.152.155.171.190.202.222.231-255石头中	20000G	工具升级
	飞行石	255石头中	0G	瞬间到任意地点
	女神之玉	60.102.123.152.155.171.190.202.222石头中	0G	追女神必备

湖之矿场：

它四面环湖，是一座孤立的矿场，春、夏、秋季都是不能进入的（除非用飞行石），只有等到冬天湖面都结冰了才能进入。矿场内没有矿石，全都是天然形成的宝石，不但外表好看，卖出的价格也是普通矿石的两倍甚至几倍，是冬天必去的赚钱场所。让我们看看湖之矿场跟泉之矿场有什么不同吧。

有人说雪儿重女轻男？不是吧？我还总觉得女生太少，就算女生多又怎样，这样说明我国有更多喜爱游戏的玩家，不好吗？
胡凯凯，17，男，352100，福建省宁德蕉城区鹤山路北五弄2号，兴趣：玩游戏、看TV

图	名称	挖取地点	卖出价格	作用
	黑色草	1-255土中	10G	恢复体力
	金币	1-255土中	0G	金钱
	诅咒镰刀	79 土中	0G	工具
	诅咒锄头	39 土中	0G	工具
	诅咒斧头	49 土中	0G	工具
	诅咒锤子	59 土中	0G	工具
	诅咒水壶	69 土中	0G	工具
	诅咒钓杆	29 土中	0G	工具
	力之果实	19 土中	0G	增加体力
	铁矿石	50.100.150.200. 201-255以外 石头中	1G	垃圾
	粉红钻石	30.70.90.110.130.170.190. 210.220.230.240.250-255石头中	10000G	卖钱
	亚历山大石	50.100.150.200. 210. 220.230.240.250-255石头中	10000G	卖钱
	月亮石	1-8.255石头中	55G	卖钱
	沙漠玫瑰石	1-9.255石头中	60G	卖钱
	钻石	10.20.30.70.90.110. 130.170.190.201-255石头中	100G	卖钱
	祖母绿	1-5.40.60.80.120. 140.160.180.201-255石头中	80G	卖钱
	红宝石	50.100.150.200以外 石头中	75G	卖钱
	黄玉		70G	卖钱
	橄榄石		68G	卖钱
	萤石		65G	卖钱
	玛瑙		62G	卖钱
	紫水晶		60G	卖钱
	河童之玉	1.40.60.80.120. 140.160.180.255石头中	0G	河童秘宝必备

介绍了这2座矿场，大家想挖的东西应该都了解了吧，但是有些物品是需要满足一定的条件才能挖到的。

飞行石：必须游戏时间超过3年才能够挖到，如果没有达到3年去挖是永远也不会挖到的，所以大家还是慢慢玩吧！

诅咒工具：必须所有工具已经升级为秘银工具，去挖的时候背包栏要有空位置。

贤者之石：所有工具已经升级为祝福工具（好难）！

河童之玉/女神之玉：必须家已经扩建，并且已经购买了杂货柜，如果没有杂货柜也是不能挖到的。

然后介绍一下S/L大法，S=SAVE就是储存，L=LOAD就是读取，S/L大法就是不停地储存读取存档以达到自己想要的结果。就拿第二层来说吧，首先在矿洞二层楼梯的位置存档，然后找到通往第三层楼梯的位置。记住通往第三层楼梯的位置，然后读取刚才的存档，再直接去挖第3层的楼梯，就可以只用一次就能挖到楼梯了，这样一来节约了很多体力，这也是挑战255层的必要手段。







不过挖矿的时候最好是存2个档，因为有1/25的机会不会出现楼梯，如果把存档覆盖了会欲哭无泪的（还是用模拟器好啊，可以存10个档）。还有一个小技巧，矿洞类分为大、中、

小3种地形，如果是大地形就LOAD重新读取吧，这样也能节约不少时间。除了挖楼梯能用S/L大法以外，挖矿石和道具也是同样的道理，不过道具的出现几率比较小一点。如果你试了N次都没有挖到还是看看上面的特殊物品所需要的条件吧。

矿石的另一用途：

矿石不是除了卖钱就没有其他用途了的，像金刚石就是制作加工机的必备矿石，奥里哈钢也是制作耳环、项链的必备矿石，是讨好MM必须去挖的矿石。而且拿高级矿石送给铁匠店的老板塞巴拉，他的友好度会大增，所以想要讨好他就送高级矿石吧，但是可不要把贤者之石送给他了。

好了，矿场篇也就此完结了，没有挖到宝贝的朋友也不要灰心，建议在你想要挖的东西的前两层存档，每次下去的地形都不一样，有时候连楼梯都挖不到，而且越高级的东西也就越难挖到，几率大概是1/25，所以挖矿的技巧就是要熟用S/L大法，无论你是用模拟器还是掌机。

牧场学堂

1、变异花怎么得到？

答：到霍安那里买奇幻草种子播种，收获后每朵有5%的几率会变成红色的变异花，它不仅可以出货，还能用来做料理。要想得到更多的变异花可以在播种时使用S/L大法（按选择键查看未来长出花朵的颜色）。

2、自己的狗可以赶走野狗吗?野狗可以越过自己在牧场上设置的栅栏吗(我在牧场设栅栏养鸡)?

答：狗会追着野狗咬，每咬一次野狗就会没头乱蹦，接近牲口的几率就小。10点钟后野狗自行离开，这是铁定的。野狗不能越过栅栏，如果是用你的木材或是石块大可放心。如果是用树枝的话，要提防野狗在树枝狭缝里咬到牲口，这是可能发生的，要小心。

3、怎样提高女神的爱情度，就是每天往瀑布中扔东西吗？最好扔什么？

答：往女神泉里扔东西是一种方法，最好是女神喜欢的东西，扔花和扔农作物效果最佳。激活女神的事件也能够增加女神的爱情度的，比如记步器到达一定的步数，女神就会出现来鼓励，这样是加爱情度的。还有连续20天送女神礼物的话，女神会问你有没有喜欢的女孩子，答案选“女神”，爱情度会大增。



4、追女神的同时也送东西给其他女孩，女神会降爱情度吗？另外女神娶到之后会不会自己调查储物柜看到之前其他女孩送的如音乐盒那些东西降爱情度？

答：不会，公平竞争，谁也不会“恨”谁，呵呵！这毕竟是游戏，开发公司也没有设计吃醋这个程序，所以查看别的女孩子送的东西是不会降爱情度的，所以不妨多收集一点礼物，作为纪念吧，嘿嘿！

5、怎样知道其他居民对自己的好感度已满，他们让你进以前不能进的房间就是吗？如果已满，那么停止送东西他们的好感是否会降？好感满了停送东西有几个隐藏人物还会出现吗？那几个隐藏人物都要到第几年才出现？

答：村民好感度你是无法看到的，只可从他们的说话中推测。好感度满数为255，达到一定的好感度就会让你进入他们家里的2楼等一些地方，好感不够是不能进入的。满了停止送东西是会下降好感度的，不过下降的速度很慢，所以应该保持一周送一次礼物的习惯，这样才能保持和村民们的好感度。只要你激发了事件，隐藏人物照样出现（其中班周三在宿屋二楼卖矿石，露则周日在宿屋二楼闲逛）。隐藏人物不是几年才出现的，是需要与NGC联机才可以激发的，如果你没有NGC，可以用金手指直接把隐藏人物修改出来。

6、如何得到CD机和唱片？

答：激发了班来访事件后，就可以先他买，价格是2000G。CD碟则要等有了村别墅后，周六与女神玩猜拳游戏，获胜后女神赐予。



7、X羊毛可以像X蛋X牛奶那样用前几级的东西混合得到吗？

答：X羊毛混合不出来，没有这个料理制作，老实从羊身上剪吧。

8、毒蘑菇出荷会不会有什么不好的后果？

答：不会有不良后果，还挺值钱呢，100G！不过要是你把它吃下，那就有不良反应了^_^。

9、X系列的东西听说是有1/255的机会变，那是指P变X变过之后就一直是X，还是偶尔变一次，其它时间仍是P？

答：非常遗憾，只是偶尔的突变，1/255几率发生，并不是一直是X型。所以得到相当不容易。

10、料理里面的最后几个有什么用？我现在只做出了夏之太阳，又不能吃又不能卖的。



答：那几个"×之太阳"的作用有：送人（有人喜欢）、完成料理菜单。所以有那菜谱就行了，不需要刻意的制作多个吧。

11、挖矿需要不停的S/L，这到底对GBA(主机)有没有什么损耗啊？



答：如果是用GBA的话对机器和卡带是有一定的损耗的，但是问题不大，最怕的就是过多的S/L导致档案的丢失(D卡)，到时候就欲哭无泪了，有电脑的朋友最好随时备份以防万一，没有电脑的朋友建议去买个记忆棒来备份档案。

12、我很喜欢钓鱼，但是还有很多鱼我没有钓起来过，能告诉一些钓鱼的情况吗？

答：钓到的鱼的种类与钓鱼的地点、季节、渔竿等级都有关。游戏一共有6个钓鱼场所，用不同的等级能钓到的鱼如下。（要注意这里的等级是蓄力的等级，不是渔竿的等级。1级为不蓄力。当然了，只有5级以上的渔竿才能蓄到5级^_^）

LV1鱼		
蓝色太阳鱼	ブルーギル	湖泊、河川上游、女神泉、河川下游 春夏秋冬
肥桃花鱼	アブラハヤ	湖泊、河川上游 春夏秋冬
甘子鱼	アマゴ	湖泊、河川上游 春夏秋冬
金鲫鱼	キンブナ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
公鱼	ワカサギ	女神泉、河川下游 春 秋冬
桃花鱼	オイカワ	河川下游 春夏秋冬
泥鳅	ドジョウ	河川下游 春夏秋
土附鱼	ドンコ	河川下游 春夏秋冬
沙丁鱼	イワシ	沿海 春夏秋冬
青鱼	ニシン	沿海 春夏秋冬
叉牙鱼	ハタハタ	沿海 春夏秋

LV2鱼		
陆封鲑	ヤマメ	河川上游 春夏秋冬
鲦鱼	ウグイ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
银鲫鱼	ギンブナ	女神泉、河川下游 春夏秋冬
豚鱼	カワハギ	沿海 春 秋冬
蓑鲉鱼	ミノカサゴ	沿海 春夏秋冬
黑岩鱼	メバル	沿海 春夏秋

LV3鱼		
六线鱼	アイナメ	沿海 春夏秋冬
竹筴	アジ	沿海 春夏秋冬
鸡鱼	イサキ	沿海 春夏秋冬
针鱼	サヨリ	沿海 春夏秋
刀鱼	サンマ	沿海 秋
多线鱼	ホッケ	沿海 春 秋冬

LV4鱼		
黑鲈鱼	ブラックバス	湖泊、河川上游、女神泉、河川下游 春夏秋冬
岩鱼	イワナ	河川上游 春夏秋
欧洲鲫鱼	ヘラブナ	女神泉 春夏秋冬
鲑鱼	サケ	河川下游 夏秋
蝶鱼	カレイ	沿海 春夏秋冬
九绘	クエ	沿海'春 秋冬
青花	サバ	沿海 春夏秋冬
鳕鱼	タラ	沿海 春 冬
河豚	フグ	沿海 春 冬

LV5鱼		
虹鳟鱼	ニジマス	湖泊、河川上游 春夏秋冬
黑鱼	ライギョ	女神泉、河川下游 春夏秋
鳗鱼	ウナギ	河川下游 春夏秋冬
鲢鱼	コクレン	河川下游 春夏秋冬
银鲤	ハクレン	河川下游 春夏秋冬
鲣鱼	カシオ	沿海 春夏秋
马鲛鱼	サワラ	沿海 春夏 冬
旗鱼	シイラ	沿海 春夏秋
加级	タイ	沿海 春夏秋冬
菱	ヒラメ	沿海 春夏秋冬
鲕鱼	ブリ	沿海 春 冬
金枪鱼	マグロ	沿海 春夏秋冬
翻车鱼	マンボウ	沿海 春夏秋

LV6鱼(就是神秘的鱼王了,只能得到一只,无法出货)

石斑(身长：1.50公尺)
分布区域：牧场河川下游
出现条件：拥有寿司、刺身、烧鱼 三种料理食谱
活动季节：春、夏、秋三季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：PM 6：00～PM 7：00之间

鲤鱼(身长：0.80公尺)
分布区域：湖泊
出现条件：鱼出荷量总计达200尾以上
活动季节：春、夏、秋三季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：PM 6：00 ～PM 7：00之间

乌贼(身长：0.50公尺)
分布区域：沿海
出现条件：抛竿前，将小鱼投入海中
活动季节：在春、冬二季(应该)
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：PM 6：00～PM 7：00之间上钩

灯笼鱼(身长：1.00公尺)
分布区域：沿海
出现条件：PM10：00～ 隔天AM 8：00之间
活动季节：春、冬二季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：凌晨12：00之后上钩

温泉白斑(身长：1.20公尺)
分布区域：温泉
出现条件：无
活动季节：不明
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：PM 7：00 ～ PM 9：00之间上钩

腔棘鱼(身长：1.55公尺)
分布区域：湖矿场地底湖
出现条件：拥有上面5种鱼
活动季节：冬季
钓竿：祝福钓竿、贤者钓竿
钓鱼时间：不限



封印之剑——人物篇

《封印之剑》全部完美通关可说得51人（一共54个，不包括挑战模式隐藏人物）。最终关卡是十人出战，所以本篇介绍按照登场顺序排列的十个人，基本是每种职业一个人。


罗伊
ロイ

火纹系列的主角，我觉得GBA上的两作都有一个毛病：主角给人感觉是鸡肋，说强不算强，但是还不能不让他上场，转职特别晚，刚转职游戏就结束了。

在没有拿到圣兵器前，基本只是起到给大家精神鼓励的作用，然而即使后面拿到了强力兵器，给人感觉也只是像昙花一现，还没有打过瘾就结束了。


迪克
ディーク

佣兵，火纹的强力职业。如果说剑圣追求的是极限的剑道，那佣兵就是以战斗为生，为了活下去而产生的人。他们虽然没有剑圣华丽的必杀、恐怖的速度，但是佣兵的平衡性不错，力量、速度、技术、防御都全面成长的，幸运则因人而异但基本不会太差。佣兵转职为勇者后，那就算是无敌的角色了，不仅有上面的那些优点，而且武器的可选择性也多了起来，可以选择剑、斧，在武器相克中就有了绝对的优势。

《封印》中一共出现了3个勇者，除了迪克外还有オージェ和エキドナ，为什么一定要选择迪克呢？エキドナ出来已经是高级职业，能力提升空间太小，所以不考虑。而迪克是游戏中登场比较早的角色，成长率远远超过オージェ，最关键的是他与红衣剑圣路特加有支援。这两个人在一起——无敌了，总感觉有这两个人小红小绿就可以退休了。


夏妮
シャニー

《封印》沿袭了历代的特点，清秀的天马MM真是可爱啊，而且能力更没得说。虽然惧怕天敌弓箭手，但是培养起来的天马MM可不是吃素的，仅次于剑圣的速度上限加上无敌的幸运，弓箭基本射不到，如果传说中的天马三姐妹的合体支援都达到A的话，敌人的命中率基本被压制在20以内。再加上高移动和不受地形限制的高机动性，还可以去扛人（－ －b），实在是完美啊！尤其后期装备必杀枪，保证迅速消灭敌人，然后迅速逃离案发现场……绝对是从出场用到终章的角色。


恰德
チャド

出色的盗贼，登场等级低，能力提升空间大，并且成长数值不错。虽然上限只有20级，不能转职，但是综合能力很强。初期血少，使用天使之衣后去斗技场练级，不用刻意凹点，自然发展就可以成长不错。另外，相比之下盗贼是最好培养的，实战中主要是吸引敌人的火力，凭着顽强的毅力和敏捷躲避敌人的攻击，同时给我方制造机会。他在最后还有特殊的任务哟，很强的，先卖个关子，大家继续看吧。

每当我女友看见飞月欺负雪人GG有方法，她都会觉得好玩，而拿我做示范。王文华，17，男，056001，河北省邯郸市第四职业中学计56班，兴趣：游戏、动漫、上网　　雪人：胡说，小月她一直是很爱护俺的！



克拉丽奈
クラリーネ

我心中的回复系NO.1。首先，克拉丽奈移动力高在前期是很重要的，无论什么地方发生流血事件能立即冲上去，十分可靠。而且她的能力值很强，回避率非常高。最近几次玩封印，都采取这个战略：

在第7章《奥斯迪亚的叛乱》中，让盗贼、剑士、天马、弓箭手在斗技场升到满级，克拉丽奈在外面加血，大家都满20级时她也18级。下一章用她去吸引火力（因为她无法使用武器），敌人全部围攻她却没有命中的，然后其他人去抢经验，真是不错的方法。只是在斗技场太花费时间，我用了四个多小时才凹完。

另外一大特点是克拉丽奈和路特加有支援，这两个人在一起可算是完美的组合，而且克拉丽奈与迪克也有支援。这三个人一起冲锋，迪克和路特加砍人，克拉丽奈使用理魔法和杖，敌人很容易全灭。



路特加
ルトガー

这个……我还需要多说什么吗？人家是剑圣，只要给把铁剑扔到山贼堆里，保证一个回合让所有山贼都去西天。回避和必杀率都是无可挑剔的，但是美中不足是防御和幸运低，偶尔被打到就不是轻伤了。但是路特加登场早，登场等级4，有发展前途。在第21章《封印之剑》中多买一些提升能力的道具，给他加移动2点，其余加幸运和防御，这样在最后战斗他就是王牌。而且路特加的支援都很强，尤其是和克拉丽奈MM的支援更是让作战方便，所以绝对是要在终章出战的。顺便说一下，路特加的样子和《浪客剑心 星霜篇》中剑心的样子很像，都好帅气！（小编：不觉得啊－ －b）



斯
スー

很多人看到这里可能会有疑问。为什么没有介绍小红小绿呢？原因是我偏重剑圣和勇者，但是队伍不能没有高移动的单位，所以我决定练游牧民。初级职业略过，谈谈他们转职后吧。

转职后，小红小绿的速度上限是25，而斯是30；小红小绿的技术上限是28，斯也是28，相比之下斯有优势。而且斯的幸运成长率是50％，比起小红小绿的35％、40％要强多了，所以用斯比较好。至于支援问题。她和辛的支援绝对不比小红小绿逊色，再加上游牧民可以远距离攻击，转职后又能用剑近身攻击，所以更实用。相比之下游牧骑兵培养起来比圣骑士要好些，虽然力量和防御不足，但是高回避、高机动性却弥补了这个弱点。另外，觉得游牧骑兵用剑的必杀很可爱，比圣骑士的必杀好看。（小编：－_－|||）



莉莉娜
リリーナ

女主角，登场等级1，能力提升空间非常大，与主角有支援。在上文提到的那些战斗系人物都去杀敌的时候，女主角与主角一起缓慢移动，等迪克他们铲除了敌人的BOSS，主角再悠闲地“压制”，火纹又结束一关。

不过说实话，莉莉娜还是很强的，毕竟是“大海的女儿”（海克托尔）嘛，她的魔力成长趋势可以和她爸爸的力量成长趋势相媲美，而且女主角的幸运真不是盖的，50％的幸运成长率。虽然前期练级困难，需要大家保护，但是转职后是很可怕的，高魔力配上远程理魔法，可以瞬间暗杀敌人（不能说是秒杀，敌人还不知道发生什么事就已经去西天了）。而且转职为贤者后能使用杖，为了主角的安全考虑，也怕一个回复系的克拉丽奈出了问题没有人帮忙（比如中了敌人的睡眠杖或者混乱杖），莉莉娜值得一练。另外很难想象她这么可爱，她的父亲居然是大海……（拼命摇头中）



辛
シン

游牧骑兵的优点上文已经说过了，辛不但有斯的高速度、高技术，而且力量上限有24，只比圣骑的25低一点，成长率也是很不错的，而且和斯的支援效果很好。顺便说一下，这里有两种选择：一是用辛，二是用飞马蒂特，蒂特和夏妮的组合也不错。但是如果没有说得三个天马，两个飞马没有两个游牧骑兵好用，毕竟游牧骑兵没有天敌，所以推荐用辛。

人物	介绍
 珐 ファ	可爱的龙族少女，登场等级虽然低，但是能力提升空间也低，初始能力也太低，老实说有点鸡肋。不过，既然她这样可爱，当然要用，而且她的幸运成长率居然是有前无古人后无来者的150%，天啊—0—|||，其他的成长率也都非常高，又有魔石的力量加成，所以培养起来还是不错的。如果再加上可以用敌人的石头就更棒了（什么？你说敌人的火龙石不能偷？那就继续看下去吧 。(^_^)

补充：关于其他一些人的交代。

人物	介绍
 菲尔 フィル	女剑士，也是很强的人物，但是支援效果没有路特加好，所以虽然我也培养了，但是并没有让她去参加最后的几场战斗。当然，如果喜欢剑圣这个职业，要她和第三个剑圣参加战斗也可以，但是短时间培养支援比较困难。
 拉拉姆 ララム  艾尔芬 エルフィン	舞娘和诗人，可以让我方行动过的单位再次行动（但是剧情只能二选一），但是既然可以使用提升能力的道具，就可以不使用再动的能力了。不过说实话，拉拉姆或艾尔芬加入后，在我方没有买到提升能力道具前还是很实用的，多注意保护好他们。
 修 ヒュウ	这个家伙……很有趣呢，从他身上我看到了《圣战系谱》里拜奥沃夫的影子（笑，一万G），不过他的能力却有点让人失望。培养过他，却不怎么好用。他开的条件是用5000G到10000G收买他，否则与我方为敌，如果是5000G，他的能力更低，不过修本来就不强，所以还是用少少的钱买个“全人物说得”吧。
 索菲亚 ソフィーヤ	很可爱的小女生，暗魔法系的，和珐有支援，但是她登场的时候有点晚，不好培养，所以还是去斗技场凹吧，也能培养出不错的能力。最终战她也可以参加,不过不太喜欢她转职后的样子。

封印之剑——杂谈篇

一、关于提升能力道具的分配

游戏除了在后期可以去买提升能力的道具,在某些章节中也能得到一些,分配方面简单整理如下:

1、第4章 同盟的崩坏

得到天使之衣，HP最大值加7，对我方血少的人很有用，推荐给盗贼和天马。原因：盗贼经常去单独偷窃或者吸引敌人火力。尤其是我每次都派恰德去执行特别任务，而夏妮也是经常单独行动，两者随意。

2、第6章 圈套

得到女神之像，幸运值加2，这是很关键的道具。推荐给剑圣路特加，因为他的幸运成长太低。

3、第8章 再会

得到秘传之书，技巧加2，使用后必杀率会增加。给莉莉娜吧，因为她的技成长一般，后期让她装备远程理魔法，有高必杀率就可以一下解决一个敌人，不浪费宝贵的远程魔法。在打第21章《封印之剑》的时候，给她装备上B级魔法，也可以迅速解决敌人。

4、第14章 理想乡

得到长靴，这可不是一般的道具啊，移动力加2的王道的东西，不能放过，给盗贼穿上。上文说过我会给恰德特别的任务，所以他的移动必须高，这样方便逃跑。

得到疾风之羽，速度加2，如果大家想练索菲亚的话就把这个给她吧。如果培养上文所述的人物，基本没有人需要提升速度。

二、关于斗技场

这里写给用模拟器的朋友：

斗技场里好东东不少，都是经验和钱啊，要好好把握哟。首先是准备工作：

1、把与去斗技场的人有支援的单位调过来，放在

是否能考虑一下出一些合订本。例如半年或一年的合订本，由于贵刊的一些文章比较有时效性，那合订本的价格也要便宜一些，望网站的建设再快些！

斗技场旁边待机。

2、把回复系人员放在斗技场旁边随时待命。

3、按Shift+F1记录到即时存档1。

然后进入斗技场，如果遇到强力敌人被打死了或者升级后不满意，按F1读档回到原来画面，还是选择这个人，但是不要移动到斗技场门口，向任意相反方向移动后选择“取消”，再让他进斗技场。乱数会改变的，结果也当然不一样，这个方法比较不稳定，有时候还是会出现读档前结果，但是有时候确实很管用。让一些不好练的人物升级用这个方法不错，在斗技场凹满后战斗的时候会轻松很多。

三、关于盗取敌方火龙特有的火龙石

《封印》和纹章系列其他作品不一样，里面加入了用火龙石就可以变身成龙的龙人。这个石头真是无价之宝啊，没有地方能买到，而且装备火龙石还能提高自己的能力：力量+10，技术+10，防御+20，魔防+5。虽然我方小龙女专用石头要好的多，但是却只能用三十次，用完就没了，而火龙石可以无限次使用，眼馋啊。

去年在《火炎纹章》的专题网站上偶然看到一篇盗取火龙石方法的文章（注1）。当时第一次玩《封印》，偷盗失败了，盗贼都没有被混乱杖命中的机会，直接被敌人秒杀了（T_T）。后来又继续研究了很久，两周目完成了盗取火龙石的计划，现总结如下：

偷盗条件：

1、在地图中同时有敌人的龙人和拿着混乱杖的人。

2、装备武器的小偷在可以移动到龙人近前的距离范围内被混乱杖命中，陷入“狂暴”状态，如果没装备武器，敌人会狂暴别人去的。

备注：经过研究，敌人优先狂暴的目标是剑圣，其次是盗贼，所以不要让剑圣停留在敌人混乱杖的命中范围内。为了确保盗贼被狂暴，最好把盗贼单独留在范围内，不要留其他人。

准备工作：

1、优秀的盗贼一名，一定要有一定的回避率。

2、辅助人员N名，根据自己的实力选择数量，因为敌人会优先狂暴剑圣，所以剑圣最好不要出现。

3、盗贼身上道具不要太满，要给火龙石留一个空位。

盗窃地点：

1、第22章《没有结束的梦》。先用封魔杖封了地图下方敌方的ドルイド，让他不能用混乱杖狂暴其他人，否则他会在前三回合消耗完混乱杖，即使此时盗贼被狂暴也无法赶到龙人附近进行偷盗，然后迅速进入游戏，打开门后就可以看到藏在里面的龙，按照前面提到的条件就可以了。

2、第23章《贝恩的亡灵》。直接进行游戏走到敌人近前就可以偷盗了。

这里想补充一下，第22章的偷窃并不推荐。因为要浪费我方的封魔杖，而且在大厅里人很杂的，为了确保敌人正确狂暴，其他人都要离开这个范围，但是敌人是在地图下方，要想避开这个范围很麻烦。而且如果只有少量的人去开门，大量的敌人出现很容易造成伤亡。当然，先封住那个ドルイド，我方杀的只剩下一个龙人，然后除盗贼外全部单位撤退也是可以的，不过太麻烦了，所以推荐在第23章进行。

偷盗截图：

1、被ドルイド狂暴了。

2、偷盗中，随后盗贼与众多敌人的周旋战还算精彩。



3、已经到手了！

4、很KUSO的一张截图……珐拿着从敌人手里偷去的火龙石和这个敌人战斗（注2），龙如果有IQ的话，一定已经气疯了。





5、珐的不完全的变身对火龙。

注：1、这个方法是一个类似用BUG的方法，为火花天龙剑的几位高人研究出来的，非官方。特别感谢火花天龙剑的这个秘技，以及作者利查得·王。感谢火纹和NW旅团的朋友们的支持。

2、珐用火龙石会有花版产生，但是不会影响游戏。



文/逆转A.C.E：血花、艾尔伯特、晨、无齿的情兽
责编：暗凌

逆转法庭

主题特典

本期主题：逆转裁判1完结篇剧情完全解析

DL6号，绝望也逆转

——逆转裁判1第4话《逆转，然后再见》

跌宕的逆转裁判1的最终话。



就像系列其他故事的序幕总是不安详地呈现出凶案一样，出现在剧情序幕中的——是庭上飞扬跋扈的御剑怜侍检察官和一名倒在小船上的男子。随之接踵迎来无差别的火速逮捕、与成步堂在拘留所讳莫如深的对话。我们的御剑检察官自然也是有麻烦了。

男子名叫生仓雪夫，原是一名律师。他和御剑可是颇有渊源，因为那件悬而未决，行将失效的案子——那件让御剑怜侍的人生蒙上阴影的案子——那件同样让仓院流灵媒的当家，绫里舞子引咎失踪的案子（注）……

15年前在法院里发生了这样一件案子：律师御剑信在休庭后与其子御剑怜侍及一名法警共同乘坐电梯时遇上了大地震。三人被困电梯中直至氧气贫乏。众人意识模糊之际响起两声枪响……御剑信中弹身亡。那名法警，灰根高太郎成了最大的嫌疑。之后的审判中，灰根的律师生仓雪夫让他在庭上装疯卖傻以“换取”无罪……虽然灰根获得了无罪释放，但是他的人生已经彻底“破灭”了——失去了法警的工作，自己的未婚妻也不堪此重负而自杀。

报复，向使他人生崩坏的两个男人——“检察官”御剑怜侍和教唆他放弃无罪的申辩而装疯的律师生仓雪夫报复！而且，那是最后的机会了……

DL6号案件就要在法律上失效了，御剑说出了一个事实——在心里埋藏了15年的事实——那片使他害怕地震的阴影……当时在电梯中灰根和御剑信发生了争执。为了让他们2人停下，依稀中御剑拿起枪鸣了一响。只听一声痛苦的叫喊……氧气消耗负荷接近意识的黑暗。御剑一直认定自己才是真凶。他下决心在最后的截止日“认罪”。无论是从DL6号案件当时的情况还是从杀害生仓雪夫的嫌疑来看，对御剑怜侍都是非常不利的。案子，是悬到了边。但是，即便是绝望，也能拨云见日！这才不啻为“逆转”的真谛——

DL6号事件中射出了2发子弹却只找到了1枚弹壳——既然是射了，另一发不是射在被害者身上，不是射在电梯里，就是射在了电梯外，射在了什么人的体内（－ －；）。疑点落在了DL6号案件之前和御剑信对峙并被御剑信揭发违法行为的狩魔豪身上。他在案发后破天荒地请了长假去“养伤”。经过艰难的辩护，终于凭借金属探测器找到了失踪的子弹，套住了狩魔豪这个DL6号真凶，真相明了了！

——恍惚中御剑射中的是在电梯外心怀杀意的狩魔豪；而射出杀死御剑信的那颗子弹的，正是狩魔豪。指使/教唆灰根高太郎杀死生仓雪夫，嫁祸御剑怜侍的，也是狩魔豪。

DL6号在最后关头还是被逆转了。然而遗憾的是，从整个事件来看，还有一名“受害者”

灵媒“失败”的绫里舞子。灵媒并没有失败，御剑信因为缺氧昏迷而至死不知凶手是谁。可悲的是社会舆论却不理这些。在舆论看来，灰根只能是凶手，找不出凶手的灵媒师绫里舞子只有声败名裂。从整个系列来看，DL6号事件一直是条在冥冥之中主宰主人公们命运的锁链。

注：有关绫里舞子和仓院流灵媒请参见以前PG上刊登过的《母系社会的悲剧》。

本栏目也将在今后介绍更多和DL6相关的故事。

闪电传票

逆转裁判1、2第四章接连汉化，逆转系列经典一一再现！



在上月底，逆转裁判汉化版捷报连连，继逆转裁判第四章汉化发布后，逆转裁判2第四章也突然而至，带给了玩家另一个经典的体验。

汉化逆转裁判2第四章的earstred君之前就曾经汉化了逆转裁判2的第一章。当时earstred君就曾经许诺过要完成逆转裁判2的汉化，而整个逆转裁判2的汉化工程更是从2003年就如火如荼的开始了。今时今日，完成了第1、4章汉化的earstred君也向着未完成的第2、3两章迈进了，请大家期待他们的好消息吧。

而完成了逆转裁判第四章汉化的逆转ACE汉化小组也马不停蹄的继续着逆转裁判下一作逆转裁判3的汉化。除此之外，在得到了汉化逆转裁判1-3章的汉化前辈jpgmfan的同意后，逆转ACE小组也马上开始着手准备逆转裁判的整合版，相信再过不久，完整的逆转裁判就会呈现在大家的眼前了！

如火如荼的同人系列活动

《逆转裁判》在日本的爆炸性人气充分体现在网络上铺天盖地异彩纷呈的同人站点上。

无论是中规中矩温情动人的正常向站点，还是一片“暧昧进行到底！”尖叫声应援的女性向站点，抑或是美罗莉美御姐至上的男性向站点……它们的数量和质量都令人叹为观止目不暇接肃然起敬。不但逆转系列中个性十足的角色们几乎都拥有相应的主催站（不管是主角配角还是反角，萝卜白菜都有所爱），而他们的情感配对也是各大站点乐此不疲的主题。相应的，通常格式为“某某某X某某某LOVE后援会”的FANS同盟更是此起彼伏花团锦簇热闹得一塌糊涂。

日本的逆转迷有个最热闹的大型盛会：“「裁きの庭4」（逆裁之庭）”，自2003年1月以来已经成功举办了三届。不但得到了同好们热烈的响应，也逐渐成了日本逆裁每年的固定同人集会活动。正如我们所熟知的漫展一样，这个集会也是以同样的运作模式进行。但最让人心驰神往的是——这个活动的主题是绝对的“逆转裁判ONLY！”。（不然怎么会被称为逆转迷的节日呢）

你不但可以在大大小小的展区买到各大同人站点精心制作的同人志（而且价钱都很便宜，一般在800-300日元范围内，以日本的物价水平而言是相当的低廉啦！）不止一次看到从逆裁之庭上回来的日本同好在自己的网络日记上炫耀自己采购的成果，而某人也一次又一次的看着那厚厚一堆同人志的照片嫉妒得眼睛充血……

而所有漫展必备项目的各式周边就更不用说啦，小到印有逆转人物的毛巾、笔袋、钥匙扣，甚至是游戏中出现过的小道具，大到等身海报、等身抱枕之类折腾人的东东……（笑）值得一提的是，还能够买到不少同人制作的逆裁游戏，游戏类型既有模仿原作模式的AVG，恋爱养成的配对系SLG，还有一些不知道该怎么归类的带色倾向同人游戏……这大概就是所谓的各取所需吧。



与逆裁之庭类似的集会还有“龙祭”，顾名思义就是我们的主角成步堂龙一大人的主催同人志贩售会落，但是影响力是远远不及上面的强啦，好像还是不定期的活动。

雪人啊，人怎么总是用AKIRA大人的名言啊？你还不给人家版权费，小心大人带着《动新》的人去找你麻烦，是不是啊大人？徐文海，19，男，244000，皖铜陵市五松东村62*702，兴趣：游戏、运动、动漫、AND SO ON　AKIRA：你让偶去找麻烦偶就去，那偶是不是很没面子。

汉化留置所

EASTRED等的逆转裁判2第4话汉化评论

这是与A.C.E小组的逆转1-4汉化版接踵而至的EASTRED君的汉化版本。EASTRED君想必有很多玩家应该认识，他曾和B&B一起汉化了逆转裁判1的第1章。可惜的是那个1章汉化的版本之后就失去了他们的消息。现在，他们带着最新的汉化版本又出现在了我们面前！

这个版本同当初JPGMFAN前辈汉化的那个版本一样，按B键可加速对话，非常体贴。那么玩家对这个版本的评价如何呢？很抱歉我们暂时找不到统计数字。不过这里有一篇玩家的感想：

9月底的重大事件，除了逆转ACE得逆转裁判1-4章补完汉化版外，就是“突如其来”的杀千刀君和E君的逆转2-4章汉化版了。

逆转裁判2最精彩的一章——第四章的汉化版刹那间浮出水面，让广大的逆转FANS们足足地“吓了一跳”和“激动了一番”。当时很多人都在体验着刚刚出炉的逆转ACE的一代四章汉化版。没想到二代的四章汉化版突然出现！刚开始都以为是假的（包括我-_-|||）但是真正下下来一看……天啊，真的出现了……

案件的曲折和紧张在这一章表现无遗。成步堂遇到人生中最大的难关：真宵被绑架。而成步堂必须给杀人凶手辩护、取得无罪的判决。否则真宵将永远不会回来，每一句的辩护都是至关重要。而成步堂的对手，居然是一年前“突然失踪”的御剑检察官。案件的后期，所有的证据全部指向王都楼，就连陪审团都站在了检察官的一边。但是成步堂机智地用狩魔冥带来的证据和“挑拨离间”的方法，使绑架真宵的杀手和指使人王都楼真悟单方面毁约！真宵终于得救了！



游戏中我们头一次看见成步堂抱着头，痛苦地思索！头一次看见御剑帮助成步堂渡过难关！头一次看到狩魔冥哭泣的样子（好可爱）。

纵观第四章的翻译，确实很繁杂。40万的文本可是一本小说的字数啊。2个人能做到如此地步实在是厉害啊。不知道要多少通宵呢。特别是一些证物给某些人看的时候，会发生很多好玩的事情。翻译很到位，润色比较好。虽然有些错字和不通顺的地方但是总体感觉很好（感觉真宵喊春美“小春”总有好奇怪的感觉），是一款难得的好作品！

非常感谢 杀千刀君和EASTRED君的作品，让我们这些逆转fans们在10月长假中过足了瘾！

地下图书馆

逆转大辞典——人物篇（4）



狩魔 冥（かるまめい）18岁 初登场时间：逆转裁判2第2章

天才检察官，她是狩魔豪的女儿。13岁就在美国取得了检察官的职位，5年以来从无败绩，继承了狩魔家的完美主义原则，每一场审判都是精彩的大获全胜。

在逆转裁判2中，为了复仇而来到日本向成步堂龙一宣战，却经历了自己的第一次失败。由此，她开始体会到了自己所缺少的东西。

冥擅用鞭子，言语犀利，有她父亲当年的风范。然而在冥强势的外表下，其实也藏有一颗孤寂的心，她最大的束缚，就来自于她的父亲——狩魔豪。只有脱离了对父亲的依赖，冥才会得到自己真正的成长。

在逆转裁判3的最后，冥默默的帮助了御剑与成步堂，这也表明了她已经有了不同于过去的成长，在今后，她一定能成为一个出色的检察官！

我有几期《掌机迷》都没有抢到，致使没集齐，18本，甚感遗憾，因此我想问雪人，还能再买到吗？钱舜，18，男，215500，江苏省常熟市虞山镇元和小区一区40幢202室，兴趣：游戏、动漫、乒乓球　雪人：请致电010-64472177，与发行部协商解决！



狩魔 豪（かるまごう）65岁　初登场时间：逆转裁判1第4章

完美主义者，40年来从没有输过一次的可怕检察官。他是御剑的师傅，不过，其为了判被告有罪而不择手段的冷酷无情的做法更胜弟子20倍。拥有完美传奇的他，生平只有过一次不光彩的经历，就是被御剑的父亲御剑信揭发使用不正当的证据而受到了惩罚。由此，他对御剑家产生了刻骨铭心的恨意。

在法庭上，他可以说是控制了一切，证人，证词，证物，审判过程。在如此完美的操纵下，造成了其40年不败的辉煌战绩。在逆转裁判第四章的故事里，他与成步堂的对决中曾一度取得上风，但是，在成步堂的努力下，狩魔豪最终还是落得身败名裂的下场。也正是因此，他才从自己荣誉的束缚中解脱了出来吧……。



华宫雾绪（かみやきりお）23岁　初登场时间：逆转裁判2第4章

外表成熟美丽的女性，看上去很强势的眼镜美女。初次登场时的身份是王都楼的经纪人，当时曾想利用藤见野死亡的案件让王都楼被判有罪。她是一个非常依赖他人的人，其一直依赖的前辈天野由利惠因为陷入王都楼和藤见野之间的战争而落得自杀身亡的下场。华宫当时也想自杀未遂，为了避免死去的前辈继续被人利用，她成为了王都楼的经纪人，并刻意接近藤见野想要拿回由利惠的遗书。然而其却在王都楼阴险的安排下被指控为杀人凶手，在成步堂尽全力帮助了她之后，对成步堂怀着深深的感激。在逆转裁判3第2章中与成步堂再次相会，那时的她已经重新找到了自己的人生方向，变得非常有自信和朝气。

虽然外表精干，却出乎意料的毛手毛脚，仓院之罐也是被她所再度摔破的……和冥在逆转2的故事中建立了微妙的友谊，两个人一直互通书信，而且在逆转3故事的最后居然去和冥学习起了鞭术，这到底是为什么呢……

原创斗技场

国人原创塔罗秀

这次登场的是，御剑的师傅、冥的老爹——老辣、凶狠的狩魔豪。

正位：坚强的意志、成绩突出、果断、专制、有领袖风范、值得信赖、物质条件优越、伴侣与你年龄悬殊、嫁妆丰厚。

逆位：意志薄弱、幼稚、武断、固执、傲慢、疲劳过度、经济基础薄弱、爱情很勉强、痛苦而没结果的恋情。

兽兽制作秘话：

以上的文字说明和狩魔 豪还是有很大出入的，但是狩魔 豪的父亲身份让我决定他当皇帝，（GODO以后会出现滴，大家别抽我）皇帝的关键词是“支配”，和狩魔在法庭上意图控制整个审判过程的行为暗合。

皇帝拥有不可侵犯的威严，因此狩魔在40年的职业生涯中几乎无败……而有时候皇帝为了维护自己的尊严而会做出一些过激的行为（暗合狩魔杀死御剑父亲的行为），与皇帝的逆位置相符。

虽然大家都把他当成十恶不赦的坏人……

但是我们忽略了一点，他其实应该是一个还不错的父亲，从逆转2中狩魔冥一直依赖父亲可以看出。另外，他对御剑也有教育之恩，所谓“一日为师，终身为父”，御剑对其师傅的态度也是一种敬畏。所以说他的身上还是有一些作为父亲的优点的。



IV皇帝



vol.3

文/NW旅团 aironline 编/暗凌

Mario明星家族——味方之篇

题目看不懂对吧？放心，为了骗稿费我首先会将题目解释给大家的。所谓Mario家族，是指在Mario游戏中出现过的有头有脸的人物。这里面包括了Mario的兄弟路易、女友碧奇公主等等，甚至也包括库巴、Wario大人这样的反面角色。这次我要说的，就是站在Mario这边的正义的味方—0—。



Mario · Mario



第一个出场的当然是我们的……掌声欢迎！（呱叽呱叽呱叽……）

Mario：我就是任天堂公司第一代言人香菇王国准驸马无敌勇者全能明星Mario公司总裁兼经理兼保卫处处长MarioMario大人，简称Mario，谢谢！

嗯，介绍的很全面吧(硬挺着没擦汗……)。

不知道读者刚才注意到没有，Mario大人念自己名字的时候似乎有点口吃？其实那不是口吃，而是Mario的全名。没错，Mario就是姓Mario名Mario，全名是Mario · Mario。他的兄弟路易的全名则是Luigi · Mario。至于这个名字的来历么，上上期已经提到，是来源于美国任天堂总裁的房东的名字。而不是来源于《教父》的作者或者大诗人聂鲁达的邮差朋友。

Mario的诞生有两个说法，看看NW旅团狗仔队的调查报告吧！

◆队员Li Po同志的调查结果如下：

要说到Mario诞生，就要说到Mario的亲生父母，因为人是人他妈生的，妖是妖他妈生的，Mario也是Mario他妈生的……那么Mario的亲生父母是谁呢——不知道。不要打人，打也不许打脸，我这个人老厚道的，不知道也会老老实实告诉你不知道……那么Mario被不知道什么人在意大利的一个教堂生出来以后，就被送子鸟——白鹳送到了香菇王国的一户人家。可惜在半路上被库巴大王的手下卡梅克偷袭，抢走了路易，而Mario则掉到了恐龙耀西的岛上。耀西们颇费了一番波折才将Mario兄弟凑齐安全送到香菇王国。从此Mario在香菇王国定居。

◆队员Tu Fu同志的调查结果如下：

Mario是意大利移民，来到美国的早年外号jumpman,是个木匠。因为两次涉嫌虐待动物而被动物保护组织盯上,只好改名Mario投靠弟弟一起做水管工。后来被任天堂的星探发现。兄弟俩因主演一部英雄救美的故事而一炮走红,从此事业一帆风顺。而Mario爱虐待动物和偷人家地里萝卜的习惯估计是从西西里的农村带来的。

～ Mario小档案 ～

姓名： Mario · Mario
国籍： 美国籍意大利人
性别： 男
艺龄： 23年
身高： 4尺5寸
体重： 140磅
职业： 大家都觉得是水管工，而官方的说法是“运载梦想的工人”（别扭－ －）
特长： 跳跃
特征： 带M标记的大帽子、大鼻子和胡子
爱好： 用手比划V字，碧奇公主的吻
特技： 变身，火球弹
初次登场： Donkey Kong，ARC,1981



Luigi · Mario

第二位，当然是我们的Luigi · Mario大人（虽说这个“大人”叫的有点勉强……），哎Luigi跑哪去了？

Mario：在你后面呢。

*（转身，无人）：后面没人啊！

Mario：又转到你后面了。

*（回头，无人）：还是没人啊！

Mario：弟弟，你不要这样好不好，就算害羞也不要老是用移行换位大法来躲人吧。吓着客人就不好了，吓着读者也不好嘛。



*（后脑一滴汗）：这么一说，我好像是感觉到身后有一股害羞的念……

没有办法了，为了看到Luigi的真身，只有使用这一招了！（跑……）（跑回来……手上多了一件道具）哈哈！豁出去了，把我宝马车的后视镜拆下来就可以了！

队员1跑过来：头，不好了！我们租来的奇瑞QQ的后视镜不知道给哪孩子偷跑了！

*：…… —"—# → —"— → — — → —_,—+ → ^v^

那么各位既然已经看到Luigi大人的真身了，下面就开始正式郑重介绍：

Luigi · Mario是Mario · Mario的双胞胎弟弟，他的性格通过上面的事件大家也可以看出：十分内向。实际上Luigi一直默默无闻的扮演Mario的帮手的角色，唯一一次做主角也是为了拯救他的哥哥Mario，从能力上来说Luigi毫不逊色于他的哥哥，他的名气不如哥哥完全是因为他的性格造成的。不过Luigi很喜欢这种生活，对他来说像哥哥那样耀眼的明星生活并不适合他。如果抛开与Mario的知名度对比，Luigi仍然可算Mario家族中的明星人物。Luigi只做过一次游戏的主角，那就是NGC上的游戏《Luigi's Mansion》（《路奇的鬼屋》）看来Luigi倒是蛮崇拜《捉鬼队》的英雄们的。

最近有消息说Luigi最近对无休止的陪老哥拯救公主的枯燥工作似乎已经厌倦了。在《Mario与Luigi PRG》中当Mario出征时Luigi并不是二话不说跟上就走，而是掏出手绢挥动道别— —b。不过最后还是被强制带上库巴的飞船参战了……

～ Luigi小档案 ～

姓名：Luigi · Mario
国籍：美国籍意大利人
性别：男
艺龄：26年
身高：4尺7寸
体重：130磅
职业：登记为水管工
特征：绿色的衣服，有L记号的帽子
婚姻：单身，有女友
性格：内向，不爱表现，好奇心不强
兴趣：吃喝玩乐睡
特长：跳
初次登场：Super Mario Bros,FC,1985



碧奇公主（Peach）



观众朋友们，现在我们将要对碧奇公主进行现场直播，这里是新开张的Mario游乐场，过一会参加完剪彩活动的碧奇公主就来到观众朋友们面前……什么？碧奇公主又被绑架了？……十分抱歉，本次碧奇公主的直播专访因为公主再次被绑架被迫取消。但是不要紧，Mario大人已经出马去解救，相信很快就会有好消息了。现场我们还请来了两位嘉宾，碧奇公主的专访暂时改为现场聊天节目。下面有请嘉宾上场！（下场换衣服）

Dr.A：大家好！我是节目主持人aironline，现在你们可以叫我Dr.A。我对面这位就是NW旅团的资深心理学家terryfly大夫。你们可以叫他Dr.T。

Dr.T：大家好！

Dr.A：那么我们今天就来谈谈Mario大人的女朋友碧奇公主，Dr.T你认为碧奇公主生平最值得讨论的话题是什么呢？

Dr.T：绑架。

Dr.A：精辟！就是绑架！碧琪公主是我们游戏界遭受绑架次数最多的角色，截至现在累计被绑架次数已经达到2位数！（举杯）庆祝一下—v—。

Dr.T：（举杯）cheers！（小编：这两个大夫真不厚道— —b）

Dr.A：碧奇公主被绑架这么多次绝非偶然，用句火星俗话说，这里面一～～定有隐情。Dr.T能不能从心理学角度来给我们分析一下呢？

Dr.T：这个，从心理学角度来说，我们称之为被绑架癖。

Dr.A：哦……这么说碧奇公主是很希望自己被绑架的了？搞不好还是自愿被绑架的？

Dr.T：没错，试想一下，碧琪公主可以说是世界上被绑架次数最多的公主，她的反绑架经验应该是十分丰富。然而库巴绑架公主从来都没有失败的记录，这一点是相当奇怪的，此外还有传言说公主的身手相当不错……

Dr.A：不错，根据狗仔队在《任天堂全明星大乱斗》会场取得的资料，碧奇公主的身手不输于菲欧娜公主。我们知道菲欧娜公主被恶龙绑架，纯粹是为了等一位白马王子来解救她。菲欧娜公主等来了怪物史瑞克，碧奇公主等来了Mario……总之还是祝福她们俩吧……

Dr.T：嗯，是这样的，自第一次Mario勇斗恶龙救公主以后，碧奇公主之所以屡次被绑架，很有可能是为了证明她在Mario心中的地位。我们先不谈Mario与公主的平时的私生活如何。至少在公主遭到绑架时Mario总是奋不顾身地爬山涉水，过关斩将去救公主。足可体现Mario对公主一往情深。现在我们都知道从库巴大王那里解救公主，对Mario来说可以是熟门熟路。所以我的结论是，公主被绑架，Mario解救公主，完全是小两口为了调剂感情玩的一场场游戏。

Dr.A：不错，而在这一场场游戏中，库巴大人估计也是另有隐情。不过本期我们没时间探讨这个了，因为刚刚传来消息，Mario已经将公主救回来了！

Dr.T：哈哈，意料之中，那么我就告辞了，过几天就要考心理学了，我得抓紧时间复习去。

Dr.A：……十分感谢，祝考试顺利－ －b。

～ 碧奇公主小档案 ～

姓名： Peach（有翻译成桃子公主是因为Peach就是桃子的意思）
国籍： 香菇王国
住址： 碧奇公主城
职业： 公主
艺龄： 19年
身高： 5尺2寸
体重： 保密－ －b
特征： 金发，皇冠，粉红色长裙（偶尔也在运动时改穿短裙）
婚姻： 目前单身……
兴趣： 体育运动（估计Mario成为体育明星是受了她的影响）
癖好： 被库巴绑架然后让Mario解救
初次登场： Super Mario Bros,FC,1985



黛西公主（Daisy）



说到碧奇公主就不能不说说黛西公主，因为她们有两个很重要的共通点：一、都是公主。二、都被绑架过，此外还有两个人都喜欢运动等等。但是黛西公主可不是什么碧奇公主的复制品，她也是有自己特色的。黛西公主有着漂亮的栗红色头发，喜欢穿黄色的衣服。黛西是个崇尚时尚的女孩，连绑架都要被外星人绑架－ －b。而黛西和碧奇最大的不同点则在于黛西没有被绑架癖，黛西被绑架的次数用机器猫的指头都可以数过来。当然黛西的特约绑架伙伴外星人泰坦加的工作态度也是值得考虑的因素之一……

在Mario家族中与黛西联系最大的当然是Luigi，他们两人是情侣关系。不过Luigi经常是赖在香菇王国跟他未来的嫂子混吃混喝，而黛西公主则经常蹲守在莎拉沙大陆她的王城里避免再次遭绑架，小俩口的马拉松式爱情颇为辛苦的啊。

～ 黛西公主小档案 ～

姓名： Daisy
国籍： 沙拉沙大陆联合国（Sarasaland）
职业： 公主
身高： 和碧奇公主一样
体重： 女人的秘密
特征： 皇冠，栗红头发，黄衣服
初次登场： Super Mario Land，GB，1989



耀西（Yoshi）



耀西是什么？是一只龙的名字么？不是，是一……群龙的名字！耀西们快乐的生活在一块叫做耀西之岛的小岛上。耀西们有两个拿手绝活，一个是吃，几乎任何大小合适的东西都可以被耀西的长舌头一卷就吞进肚子。另一个是下蛋，耀西的蛋既不是用来传宗接代也不是用来食用的（谁敢－ －），而是用来砸的（还不如吃了呢……）。耀西除了这两个绝技以外，有的还会特殊能力，如飞翔、地震、吐火球等等，不过这些能力都需要吃下东西才能够引发。耀西们和Mario的关系相当不一般，因为还在Mario兄弟还是婴儿的时候，耀西就

如果我是一个RPG游戏高手，又善长写作，绘画、我能加盟《掌机迷》成为一个小编吗？MMKEY，15，女，519000，兴趣：搞DJ
雪人：欢迎欢迎，只要你实力够强劲，那就欢迎你来展示自己的才华。 飞月：不可以乱说话哦，我们欢迎你来，但是也要等你成年以后啊！

救过他们的命，并将他们带到香菇王国。当Mario兄弟长大以后耀西们就主要担任Mario的坐骑的工作。虽然耀西是这群可爱的大鼻子龙的通称，但其实每只耀西都是有自己的名字的，例如《Mario RPG》中就有一只叫boshi的耀西，戴着一副墨镜十分有个性。

耀西作为Mario明星家族中的重要成员，也有过两次挑大梁的时候。在《Super Mario World 2：Yoshi's Island》中，虽然号称主角是Mario，但那时他只是个小BB，出镜的主要是耀西。在98年的《Yoshi's Story》（耀西物语）中耀西们终于真正的坐上了主角的位子。耀西的身影也不单只出现在Mario的游戏中哦。在《塞尔达传说 梦见岛》中，开始的村庄中有个游戏屋，在那里玩抓娃娃机是可以抓到可爱的耀西公仔滴。

顺便透露点让耀西迷们高兴的好消息：又有一款以耀西为主角的游戏《耀西之万有引力》将在GBA上面世。期待这群小恐龙的精彩表演*^V^*。

～ 耀西小档案 ～

姓名： Yoshi
国籍： 耀西之岛（Yoshi Island）
年龄： ？
身高： 5尺2寸
体重： 90磅
特征： 大鼻子大眼睛大鞋子
婚姻： 目前单身－－
喜爱： 水果
职业： 载Mario
特长： 用长舌头将敌人卷进嘴里吃掉/下蛋
初次登场：Super Mario World(超级马里奥世界),FC，1990



香菇仔（Toads）



香菇仔当然也不是一个角色的名字，而是全体香菇王国普通市民的通称，他们的特征就是土耳其＋香菇式的穿着，头上顶着个又圆又大的香菇帽。香菇仔们个个都长得小孩样，是男是女一律分不清楚。香菇仔中最有名的一个叫做奇诺比奥，英文名字是Toad。据说他有香菇王国的皇室血统（这么说和碧奇公主是亲戚？幸好碧奇没长得一副香菇样－ －b）。在游戏中奇诺比奥经常担任送道具和贩卖道具的任务，在Mario的冒险中给了Mario很大助力。奇诺比奥最早作为可选角色出现在《Super Mario Bros 2》中。在《Wario's Woods》这款下落方块游戏中也担纲过主角哦！

～ 奇诺比奥小档案 ～

姓名： Toad
国籍： 香菇王国
年龄： 谜团……
身高： 5尺2寸
体重： 70磅
特征： 土耳其香菇穿着＋红点香菇帽子
婚姻： 目前单身
性格： 搞笑，爱捣乱
爱好： 帮助Mario击败库巴
初次登场： Super Mario Bros 2,FC,1987

以上就是Mario全明星家族中的Mario兄弟、碧奇和黛西公主殿下、恐龙耀西及香菇仔，等等。（背后传来数个怨念……什么叫等等，敢把我们的忘了－"－）啊对了，还有一些不得不介绍的朋友……

宝琳（Pauline）

宝琳是Mario还在美国当木匠时的女朋友，当年大金刚绑架的就是她（被绑架果然是Mario兄弟的女朋友的宿命……）。但是因为Mario到了香菇王国而分手。宝琳只出现在1981年的《大金刚》及1985年的《Pinball》上，从那以后就没有她的消息了。

欧亚马（Oyama）教授

欧亚马是教授的日本名，他的英文名字叫Elvin · Gadd（埃尔文 · 盖德）。欧亚马教授就住在Luigi的鬼屋的边上。Luigi的吸鬼吸尘器和Mario在《Super Mario Sunshine》中使用的水泵都是他发明的。

斯坦利（Stanley）

斯坦利是Mario的表弟，外号“bugman”。在Mario改行当水管工的时候，斯坦利接替了Mario虐待大金刚的工作。不过自从《大金刚3》上他露了一下脸以后就神秘地失踪了。

波奇（Poochi）

波奇是耀西的宠物，也就是说是Mario坐骑的宠物……它的爱好就是玩耀西的蛋。特技和其他的狗差不多，就是寻找隐藏起来的物品。

迪迪（Diddy Kong）

迪迪是一只有尾巴的猩猩，他本来是大金刚系列中的第一配角，是大金刚的伙伴，由于参加了《Mario Golf Toadstool Tour》而被划为Mario明星家族的一员。鉴于它平素虽然调皮，但RP还是不错。姑且将它归类于此。至于大金刚为什么没有在这里介绍，请看下回分解吧。

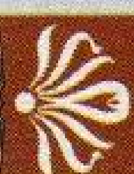


恶魔古堡

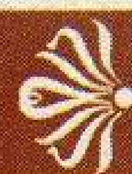
随着《掌机迷》的半月化，栏目的制作周期也随之缩短，在百忙之间我依然会为大家奉献上精彩的恶魔城栏目，各位喜欢CasTlevania的玩家可千万不要错过啦！

这期一上来先为大家来2个头条新闻吧（汗）：1.万众期待的FC MINI经典系列GBA游戏恶魔城DRACULA的破解版本已经有下载了，那经典的音乐和朴实的画面又让我们回忆起当年的初当恶魔猎人的生活；2.NDS版恶魔城正在开发中，作为城主的偶也是非常期待ING……

文/C.A.B. 责编/阿蛮



恶魔城之大理石廊下

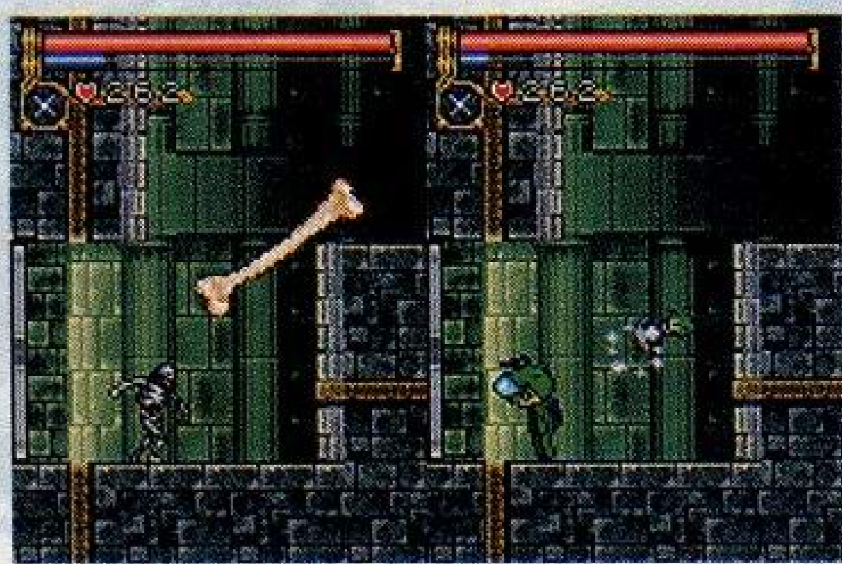


在神秘而古老的恶魔城中一定隐藏着一些会令许多玩家梦寐以求的东西吧，在过去的几作作品中一些强力的古怪的武器道具就给玩家们留下了深刻的印象，这期就来谈谈恶魔城的武器道具吧。

下面让我们先排除魔法和装备，光看武器方面比较一下到底谁才是城中的超级强哥^0^：

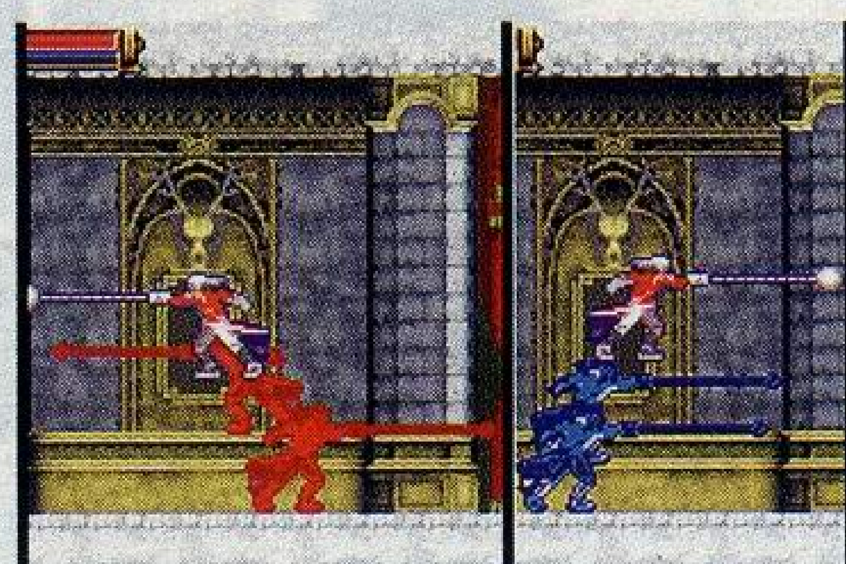
最强武器之月轮：在月轮中人物的武器是不能替换的，这也导致了整个游戏过程中就只有利用圣鞭来攻击敌人，而副武器上则是十字架占有绝对的优势，攻击距离远而且还会反旋，1次可以发动3个，与圣鞭组成了最为强力的装备！

最强武器之白夜：系统上要比月轮好上许多,主角的圣鞭也是可以更换鞭头的（就叫鞭头吧），如果我们不考虑属性的话，普通状态下装备アタックスチール会增加10点攻击力。在副武器的选择上，



我们不考虑魔法的情况下装备十字架、圣水以及圣经的攻击力都相同，这样看来圣经和十字架都是不错的选择哦。

最强武器之晓月：作为极有创新意义的一作恶魔城来说，晓月中的武器是可以更换的，在自由度方面要远超白夜。主角SOMA（烧卖？）的道具数量也是空前的，但与月下相比还是算比较少的。以物理攻击力无视魔法的角度这一条规来看，SOMA的武器种类是很丰富的，有刀类、剑类、枪类以及搞笑的手枪和阳电子炮^_^，这里可以明显



发现石中剑的物理攻击力要比阳电子炮高上80！在副武器方面晓月改为了战魂系统，因此不加以评定。

其实某些武器的攻击力高但在攻击速度和攻击范围上还是有一定的缺陷，就如月轮吧，十字架的攻击力虽然高，但在隐藏射手模式中还是没有双刀跟踪来得厉害，再比如说晓月中的隐藏武器真空刃的攻击频率超快，但在范围上有明显的缺陷，而光辉之剑就显得各方面都比较均衡，攻击范围、速度、距离等都是一般游戏过程中的强力武器。不得不说的是以上的评定结果都是属于有点夸张的，石中剑也太搞笑了，但月轮的圣鞭的确厉害。相信看了强力武器评比后是不是都觉得晓月主角最强呢？不过在下也认为月轮的主角还是很强的，虽然没有武器陪伴着他，但在动作的速度上很有天赋，不愧为猛男级人物，而白夜主角那幽雅的动作和美丽的武器装备使他成为了最具观赏性的人物（汗~）。接下来我们把所有的武器装备包括魔法等道具都包括在内，来个最为搞笑的评比吧，看看COOL哥由谁来当：

月轮篇：月轮中的任何防具与武器都不能改变主角内森的形象，但如果从魔法角度看就大

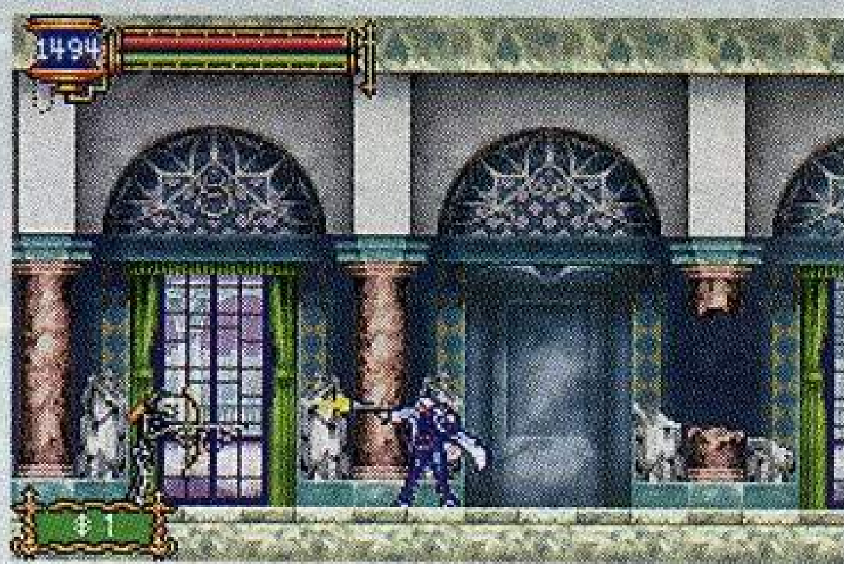
如果能把赠送的光碟做成以前的PC格式光碟那就是完美的PG了！希望PG的小编门能满足我这个愿望！潘鹤杨，23，男，521000，广东省潮州市新南路吉地街8号元件二厂A704，兴趣：玩GBA、弹钢琴　雪人：现在的光碟是VCD/PC两用光碟，毕竟不是所有玩家都有电脑，请大家理解！



有改观了，内森一共拥有102种魔法，在一般情况下普通的100种以外还能够装备诅咒之戒指与最后2张卡片组合发挥出变身小绿熊的状态（最后1种是在没有任何副武器情况下，可以用某2张卡片组合放出特殊魔法，有兴趣的可以去试试，不怎么厉害），这副模样打扮在恶魔城里流荡不叫COOL那还叫什么呀！看我Z字跳跃、上中下发射炮弹、留鼻涕……什么都会，只不过就是挂得快，1点HP真是COOL到极点-_-……

白夜篇："华丽的舞姿、幽雅的动作是本大哥独有的COOL样。"——祖斯特道。汗，一想起白夜就让我想吐（呵呵），不过您还别说，白夜的人物动作设定还是有自身的特点呢。与月下设定相似的是在白夜中更换披风会改变人物的残影，一些披风都具有颜色的设定，如红色、绿色、黑色（COOL哦）、蓝色等等，都能引起玩家的注意，在游戏过程中改变幻影的颜色对玩家游戏时的心情也是一种改变（另：在月轮中利用卡片加速魔法也能使出残影效果的）。另外，刚才也提到了鞭头的更换系统，这也是白夜的一大特色，原本细长的圣鞭（铁鞭吧~）带上一个大尖锥，就好像变身成为美男子阿瞬一般……

晓月篇：不用说了，一般玩晓月的玩家都是用3大变身恶魔式冲撞在城堡中探索的，这3种变身即无敌又厉害，也足够COOL的了，就是变身要找个房顶够高的走廊，不然就……（众人：不然就卡扁啦！）还有就是威力强大的战魂系统了，装备以后想做什么就做什么，连扔洋娃娃、丢西瓜、放鸽子想做什么就做什么，不过话说回来，要是用那把银手枪或者是阳电子炮再配合上后期那种爆发式发型那才叫COOL哥呢！



耍COOL的东西全部都拿出来了，到底谁最COOL呢？看来都很有一套啊……不论式KOE还是IGA的作品都具有自身的魅力以及隐藏特色，如果真要说谁才是真正的COOL哥、强哥那还是玩家自己说了算，毕竟每一作恶魔城的人物风格都是各具特色的。

偶发现IGA小组刻画的人物头发都是银白的，而KCE的则是灰黑的，这倒是真的哦！



恶魔城之百科书屋

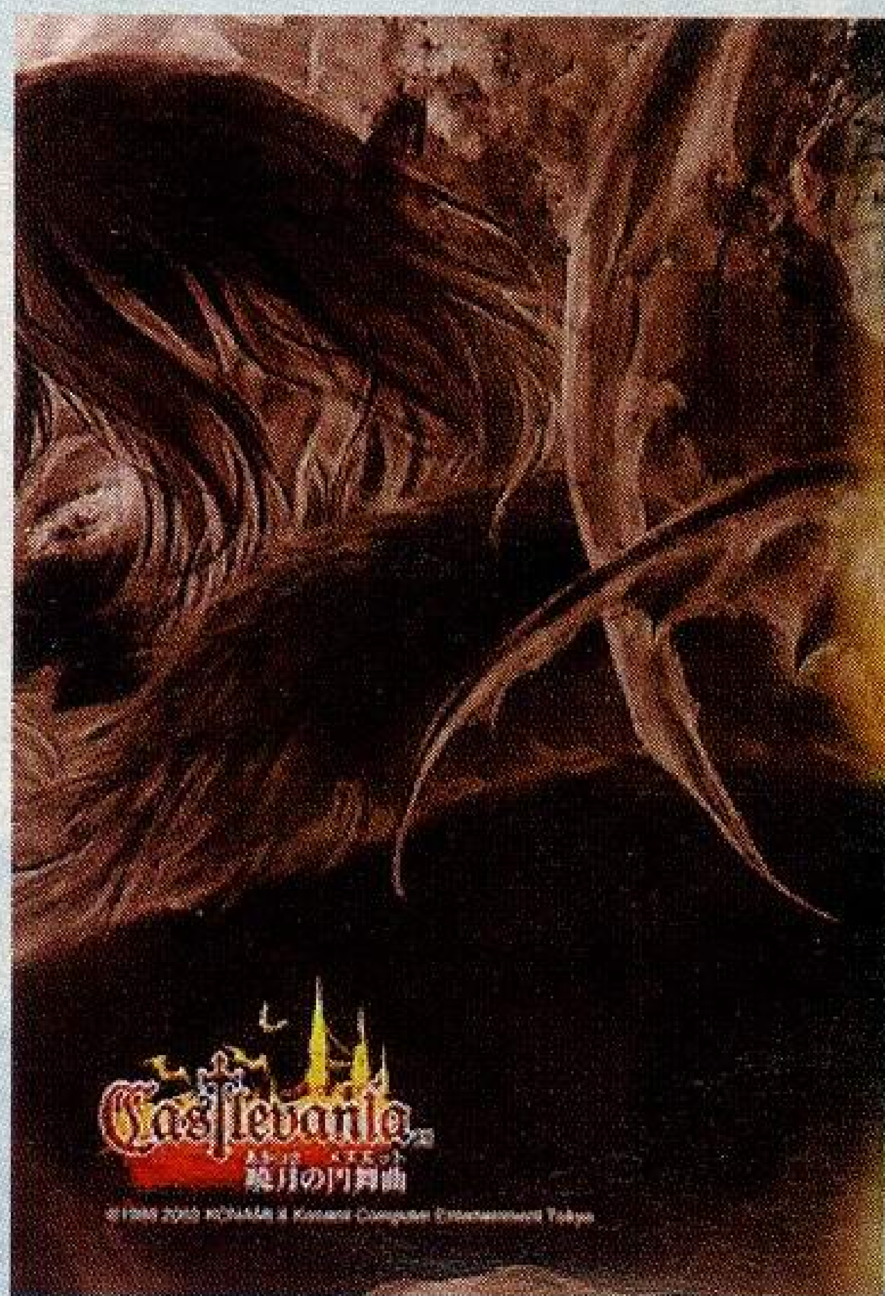


记得上期为读者朋友们介绍了现实生活中的一些关于吸血鬼方面的基本知识，让大家了解到了在现实中吸血鬼是如何生存、捕猎以及特性等特点。这期我们还是说一些关于吸血鬼的东西吧，不过说的可不是现实中的而是游戏中的哦！

吸血鬼伯爵在恶魔城游戏的背景中可是一个最耀眼的人物了，伯爵每次都是以最终BOSS级人物出场与玩家战斗，这一点都是我们众所周知的了。可是我们有谁会想到伯爵为什么要建造恶魔城呢？可能这个问题会难到许多人吧，其实在KONAMI制作的恶魔城游戏剧情背景中是这样描述的：伯爵会在每一次复活后建造一座宏伟华丽的城堡，这座幽灵般的建筑物就是被我们称之为的恶魔城，整座城堡都非常之华丽、美观、有气势，而伯爵建造城堡是为了恢复他那强大的力量，因为刚刚复活后是没有足够的力量来使世界变得黑暗，没有足够的力量来统治人类，所以他必须在城堡中修身养性，来积累强大的力量。

说到这里一定会有玩家提问关于伯爵的其它方面的问题吧，不用着急，我们接着详细的说一说。

其实在整个恶魔城游戏故事背景里，伯爵之因为会复活那是因为：1、他没有被完全分解消灭；2、在一段时间后会自动复活或者是在其他巫师等人的帮助下复活的。就以晓月为例，在1999年的那场尤里乌斯与伯爵的战斗中伯爵被彻底地消灭了，连残骸都被分解了，所以在之后的恶魔城中（也就是2035年的日食中就没有了原来的吸血鬼伯爵）；在月轮中，伯爵的复活是因为巫女卡米拉的原故借着

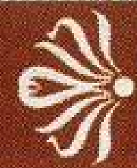


月光的力量使之复活了。在伯爵复活后首先要做的当然是建造城堡，而之后他就需要找个好点的地方坐下来休息了（呵呵），通常休息的场所有两个，一是王座之间，二是藏身于城堡的深处。在普通情况下，伯爵会选择王座之间（如PS2的无罪），而在月下和白夜中都藏身于深处，这种情况很少见，但一般和修行没有什么关系。

说到了修行就不得不提到仪式了，在游戏中伯爵在修行中最重要的事情就是完成力量恢复的仪式了，有时候会把人类当做祭品哦！不过目前的所有作品中只有在月轮中才能够真正的玩到这个剧情，内森的师傅一开始就被伯爵抓去当祭品了，真是可怜……不过最后总是会在仪式开始前被打倒的。这里更要指出的是伯爵在战斗时一般都会放出3个火焰的那招，这也真是通用的一招啊，几乎每部作品中的伯爵都会啊，呵呵……

有关吸血鬼伯爵在游戏故事中的描述就是这样的了，如果您还想了解伯爵的更多可以自己去看一看恶魔城游戏的编年史或是全作品剧情综述，当然也不要忘记我们这个栏目哦。

小百科 1.你知道最早的初代恶魔城是什么时候发售的吗？其实早在1986年KONAMI就已经在FC上发售了恶魔城的第一款家用机作品——《恶魔城DRACULA》。

 恶魔城之疑难问答区 

Q：请问在晓月中我的主角头像为什么和别人不一样？——河南 小顾

A： 这个嘛，嘿嘿，看来你是没有通过关啊，建议你去试试完美结局就一定会明白了。

Q：请问在白夜中如何得到漂浮鞋？——上海 KOFUP

A： 去邪恶之城，在开始打便毒BOSS的位置会有个巨型铠甲兵，就在它的身上。

小百科 2.在《恶魔城晓月圆舞曲》发售前，日刊《FAMI通》对此游戏的评价很高，并被评入了银殿堂。

Q：本人最近买了一套恶魔城月轮，是二手的，发现玩了一会记录就丢失了，难道芯片记忆的也会掉记录？——小笼包子

A： 这位朋友对正版卡带还不了解呢，其实正版的卡带分好几种记忆方式的，比如GBA版的三作恶魔城则都是使用电池记忆的，所以离发售日已经有3年了，掉了记录也是正常的事。

Q：请问在晓月中如何打出隐藏的BOSS RUSH模式？——我爱DRACULA

A： 通关后就会有音乐鉴赏模式，而完美通关后就将出现BR模式。

Q：问一个古老的问题：FC版的初代恶魔城是由IGA小组制作的吗？——无名

A： 当然是了，如果有条件的话可以尝试一下PS2版的无罪，在结局的音乐中可以听到FC初版中那让人流泪的音乐了！

Q：请问在GB版的三作恶魔城中有没有隐藏房间的设定？——辉辉

A： 这个问题不错，但遗憾的是没有，不过在GB的恶魔城3代里是有隐藏关卡的设定的！

Q：最后boss房间下面的黑门，怎么进去啊？——成都 TVB fans

A： 首先要在城堡中取得3本书，在书中会说明必要装备的3个战魂。之后装备此3魂后可以发现变成蝙蝠就能吐火焰。最后到恶魔城最上阶去打败古拉哈马，在左边的房间内发生剧情后就可以进黑门了。



Q：FC1代上的隐藏钱都在哪里？——温州 冷血飘飘

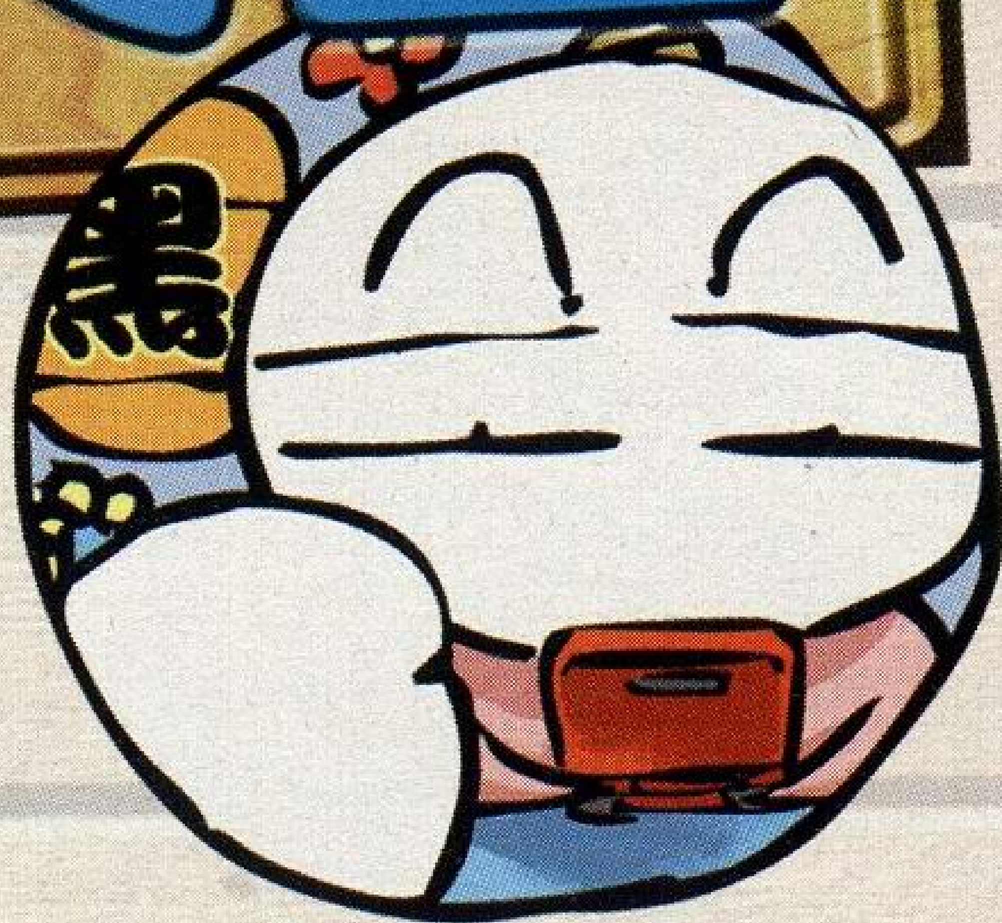
A： 这个问题嘛，要回答就比较废版面了，而且也不应该在这个板块中解释，下期会为各位讲解FC版初代恶魔城的，请期待^_^！

小百科 3.在月轮中真的没有隐藏人物吗？其实不然，小绿熊和骷髅怪就是隐藏人物哦！不过要说到能用来进行流程的话就只有小绿熊了。

邮购的话是怎样的，能详细说明一下吗？谢谢了，（跑出去，不容易啊，毕竟高三啦）程杰，18，男，314400，浙江省海宁市第一中学高三3班，兴趣：GBA、玩模拟器　雪人：请致电010－64472177，向发行部了解详细情况！


UZUMAKI NARUTO
玩家手记

雪人聊天室



雪人的表情

⌒_⌒	呵呵
d-_-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
--!	安静ing
┏(-_-b)┓	鄙视你!

伤别离

昨日把盏尚言欢，今日无声别匆匆。
满堂欢笑犹在目，黯然寂静悄无声。
无花无酒难展颜，何年何月再重逢。
神州万里太平地，自有与君聚首时。

雪人记事本

1、相信这期《掌机迷》上市的时候，众多口袋迷们应该已经拿到本刊制作的《口袋妖怪绿宝石 完全攻略本》了。这可是一众小编们拼死拼活、流血流汗、玩命加班制作出来的哦，（众读者：有没有这么夸张啊？）希望它能够给口袋迷们带来一份快乐！当然，由于我们是第一次制作攻略本，其中难免有一些不足之处，希望各位读者大人能抱着“治病救人”的态度给我们指出错误，以便我们在今后的工作中能够做得更好！

2、抽奖啦，抽奖啦！9月的抽奖活动在雪人、飞月和暗凌三人的主持下已经完成，部分中奖名单已经刊登在本刊上，请读者大人们留意！需要提醒读者大人们注意的是：有一些读者的回函卡因为没写真实姓名和准确地址而成为无效卡无法参加抽奖，其中更有一位读者本来已经中了SP，但是因为地址是“你猜猜”而被宣布为无效卡，真是令人感到惋惜！所以，希望大家在今后填写回函卡时一定要写清自己的真实姓名和准确地址，同时也请尽量保持字迹工整，以免因为无法辨认而在邮寄时造成不必要的麻烦。

3、说话算话，获得本栏目“处女礼”的读者已经产生了，他们就是：江苏省苏州市的王健和上海市虹口区的卜一超。本次的奖品是：钢之炼金术师金属手机挂饰。



特别声明

1、近期以来，我们发现市场上出现了一些贴有“《掌机迷》推荐”字样的标志的掌机相关产品。对此，《掌机迷》严正声明：所有贴有“《掌机迷》推荐”之类字样的产品，其行为均未经过《掌机迷》授权，与《掌机迷》没有任何关系，建议广大消费者不要轻易购买该类商品。

2、据读者反应：目前有部分个人或公司以“与《掌机迷》联合活动”等名义进行抽奖，并要求中奖者向其汇款。对此，《掌机迷》严正声明：该类行为均未经过《掌机迷》授权进行，与《掌机迷》没有任何关系，请广大读者不要轻易汇款。凡《掌机迷》举办的各类活动，均会在刊物中进行宣传，请广大读者留意！

3、《掌机迷》保留通过法律途径对未经授权擅自使用《掌机迷》名义和标识的个人或公司追究责任的权利！

《掌机迷》编辑部

可不可以专门开设一个人介绍适合女孩子玩的游戏的专栏呢？虽然《PG》的读者多为男生，可现在看《PG》的女生数目也在不断增加啊！
温津津，17，女，244000，安徽省铜陵平顶山村27*603，兴趣：欧西音乐



←编辑部的人人图
山东省济南七中 天使纲领

某读者：在贵刊的纸要进行提高，因为我的这本书封面有裂纹。

来自东北的雪人：如果您购买的《掌机迷》有质量问题，请将杂志寄回调换。这样及保障了您的权益，也能帮助我们更好地工作！地址是北京安外邮局75号信箱 发行部收，邮编是100011。

来自南京的阿风：一日到朋友家玩，进门后突然我的朋友大叫一声"方拉顿，给我上！"只见他的小狗毛毛向我扑来。

来自东北的雪人：@_@！这个世界上像俺一样分不清现实与游戏的人真是越来越多了！

来自河北省涿州市的赵恩裕：有时候一些语言太深了，看不懂，应该解释，举些例子等等。

来自东北的雪人：意见收到！今后一定会尽量注意这个问题，也希望读者大人们能够指出一些具体的问题所在，帮助我们把刊物做得更好！

来自江苏省苏州的王健：不将所有好游戏玩一遍，决不找女朋友。

来自东北的雪人：王读者的决心还是很大的，不过俺觉得最好还是游戏、交友两不误！

来自河北省保定市的刘洋：求求大有千万不要把387号妖怪（雪人）给干掉，要不然谁来主持聊天室呀，虽然他比较呆，可是还有用的。

来自东北的雪人：多谢这位读者大人的关心，真是太让人感动了！

来自北京市的飞月：别人说你呆，你还要谢谢，的确是有些呆啊！

来自上海市松江区的陈文：关于掌机的新闻，虽然现在新闻不少，但总认为应该更多，尤其是关于SP的消息，请讲得多一点，好让我等女生掌机迷买得更放心。

来自东北的雪人：嗯，好的，以后会尽力报道更多的热门新闻，读者们有什么关心的话题也欢迎来信告诉我们！

来自上海市虹口区的卜一超：雪人，替我作主啊！我只不过对《黄金太阳》提不起兴趣，同学就都说我不是掌机迷，冤……

来自东北的雪人：只要你喜欢掌机游戏，那你就是掌机迷，何必过分在意别人的看法呢？毕竟喜欢玩什么游戏是你的自由哦！

来自湖南省林州市的罗奇：超薄GB借朋友玩，于球场上被一脚"猛虎射门"解体，一年后，因还债贱卖了GBA，痛苦至今，不是要抽GBGSP吗？抽我吧！抽吧！抽吧。

来自东北的雪人：从来没有人向俺提过这么奇怪的要求，但是你这么认真，俺就满足你吧！把脸伸过来！

来自上海的AKIRA：对读者动粗不太好吧？最好是说，你要偶抽你偶就抽你，那偶是不是很没面子！

来自湖南省林州市的罗奇：@_@！

来自浙江省海宁市的顾敏淇：光盘袋子上的双面胶太厉害了，我第一次拿出光盘就被粘上了一点，洗起来真费劲啊！

来自东北的雪人：说起来这个两面胶还真是有些麻烦，俺以前也有过类似经历，大家要小心哦。

来自辽宁省盘锦市的冯天志：雪人大哥哥竟然敢把自己的照片贴在18期《动新》上，好有勇气的说！（瀑布汗！）

来自东北的雪人：那张照片你也敢看，你更有勇气，呵呵！

某读者：由于最近买了台SP，在《动新》上看见雪人COS拉克丝，才让我有缘认识《PG》。嘿，雪人兄，你也要让《动新》的雪拉姐、小狼哥、基伯伯和董事一起来客串一下嘛！

来自上海的AKIRA：你要他们客串他们就客串，那他们是不是很没面子！

来自东北的雪人：某A大人是不是就会这一句地球语呢？

光盘导读

—— VCD影像 ——

01、新作火映 之PSP游戏串烧篇
02、新作火映 之PSP展示小姐篇
03、NDS发布会
04、玩转瓦里奥广告欣赏集锦
05、攻略前线 守护英雄全角色使用技巧讲解

—— PC部分 ——

2003年日本歌曲精选第二弹

飞月：嗯，雪人，快去实现女生的希望吧！
雪人：俺，俺又要受累了，不过请温MM给俺一点时间吧！

不幸的—马里奥

作者：华尧





终于找到了！真是难找，
蘑菇王国原来就在这里呀！！



不过看上去好像很灵异哦……
干嘛把我也叫来，我稿子还没排完呢。



暗凌！娜卡！终于等到你们了！！



蘑菇王国有事应该找马里奥呀，我们很忙呢！



对不起，因为最近马里奥罢工了所以才会麻烦你们……



怒气！
帮我劝劝他吧，他现在谁的话都不听。



马兄你又哪里不爽呀？
要你管！



啊！好像是因为最近出的那个"马里奥弹珠台"啦……



好像是他每次总是被球形机压成球，还被人弹来弹去所以很不爽的样子。
为什么总是我！



我当然不爽啦！你被人压成球试试！！
以前让我踩龟顶砖也就算了……
现在还……



前些日子发卖的纸片马里奥，硬是把我压成纸……
而且还常把我折成飞机！！


我还以为忍忍就算了，没想到这次……


说实在的都是那个男人……把我……
折磨了20年的……


……那个叫“宫本茂”的男人！！
哈哈！玩儿死你，怎么样？！


真是恶魔！！
受不了你啦！！


这个家伙……真是……
受了很多的苦呀……
哦……呀呀……


“小马”他真是太可怜了……
你不会是叫我们来劝他的吧，难度太大了吧……
泪……


啊！对了马里奥，你不如来我们编辑部吧，我们现在在招人哦……


而且大家都是你的FANS，你在我们这里一定会得到应有的尊重啦！
哦！是么，其实最重要的是能得到应有的尊重啦，其他的都好说。


啊！你们在这里呀！！
路过的→“KEETYL”。


→注目
你干嘛一直看着我，我已经有女朋友了……


你要干什么！！
踢！
终于找到了！


你要干什么！干嘛又把我变成球！
住手呀！


Keetyl 你要干嘛？
为什么把马里奥变成球呀Keetyl……


我们正发愁没有球呢，正好被我看见“这个”，哈！娜卡你换好衣服也快来吧！
刚才风林宣布开始“踢球减肥计划”。
看来，马里奥的不幸要继续下去了……
我……我收回刚才说过的话……

任性贴图区





↑变身大比拼 辽宁沈阳 柴禹

导弹卡比VS弹珠马里奥，谁更厉害？



↑凉平 上海 Monme

期待游戏W-inds改编的动画中。



↑钢之炼金术师 天鹰

这对默契的搭档让人难忘。



↑柯南 江苏无锡 王佳

新一和小兰的下一次见面会是何时呢？



↑经过某A鉴定的初号机 四川成都 第四集

非常棒的一张画稿，希望作者以后也多给我们投稿哦！



↑灵魔　河北石家庄　李纬曦
灵魔进化前的样子非常可爱哦！



↑黄金太阳　安徽合肥　肖运鹏
GC版黄金太阳让人非常期待。



↑水系口袋妖怪　上海　Momme
热闹的水系妖怪大聚会。



↑喵喵与卡比兽　辽宁沈阳　王丞中
口袋妖怪版睡美人……



↑钢之炼金术师　北京　nick
温暖的手足之情让人感动到最后。



↑艾克塞尔　上海　Momme
《约束之地》让人好等啊……

优秀的投稿越来越多，可惜版面有限，贴图区积压了不少优秀的稿件，感谢大家的积极参与，我们会从每期刊登稿件的作者中抽出一名幸运者，送给他一份神秘礼物。19期的幸运者是哀诺(上海市宣化路72弄1号501室)，请你尽快与我们联系，提供你的真实姓名，没有真实姓名的话是无法邮寄礼品的哟！同时也提醒所有热心投稿的朋友，别忘记在画稿背面写上详细通信地址，以笔名投稿的朋友也别忘记写上真实姓名哦！

来信请至：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》编辑部"任性贴图区"收，电脑画稿电邮至：PG@VGAME.CN同样注明"任性贴图区"收。

责编/暗凌

问答无双

责编/暗凌
文字整理/窗外不归的云



Q 我是掌机迷忠实读者，每期必买，不过最近有个问题困扰我，就是FCMINI的第一第二弹能否在电脑上用模拟器玩呢？我知道VBA是不支持的,但我们的伟人可文大人开发的DREAMGBA好像可以实现，所以我上CHINAGBA下了1.4版,但却发现用不来，说是要BIOS文件，这是怎么回事啊？是每一个游戏都要BIOS文件吗？我发现连GBA游戏也要BIOS才行，BIOS文件哪里下的啊？

——jack25ljw@citiz.net

云云：对的，DREAMGBA是需要bios，你下载的版本没有自带bios吗？你可以到一些GBA专题下载网站去找找。不过我推荐下载最新破解的fcmini ROM，到WRG可以下载，这个版本的ROM可以在模拟器上玩，也可以烧到卡里。

Q 我朋友的GBA被妈妈狠K了一遍，里面的屏幕已经碎了，他十分伤心，但是听说有卖的，他苦苦寻找也没找到，所以想问问哪里可以买到。我还有一个问题，16期提到的前光灯哪里有货啊？

——zhangzhixing450@sina.com

云云：难啊，至少我没有见过有专门的GBA屏幕出售，唯一的希望就是去游戏店碰碰运气，看有没有其他玩家换下的屏幕，再就是到网上看看，寻找GBA"尸体"，运气好的话可能会遇到哦。我觉得GBA现在已经属于淘汰的产品，没有必要再花钱买什么背光板，再加上除了AFERBURNER之外其他的背光板效果都不大好，所以嘛……买SP吧，现在才600多元，超级划算。



Q 有两个小问题：
1、请问火线的烧录器支不支持时钟功能啊？如果不支持什么时候才会有啊？
2、GBA电影卡第二代要多少钱啊？普通的GBA能用吗？（普通的GBA指的不是GBA SP和小神游GBA，是最早发售的那种）

六翼天使ZERO

云云：1、火线的烧录器硬件上不支持时钟，像口袋妖怪这种游戏可以通过修改的ROM来实现时钟功能，至于火线以后会不会支持时钟嘛很难说，要看开发者的意思了。



2、GBA电影卡要100多块钱，不贵的，普通GBA当然也可以用了，它在设计时就考虑了老版GBA用户的需求，支持GBA与SP，不过建议你最好在SP上使用电影卡，因为拥有前光的SP观看电影效果更佳。

Q 我想要在今年年底购买套GBALINK2代（256M），想要邮购，但不知哪里有买或者邮购，现在市场上一套是多少钱呢？XG2和GBALINK2代（带有压缩功能）这两种那种好呢？

——lin6065shao@yahoo.com.cn

云云：据GBALINK小组称他们现在已经不在网站上做GBALINK的邮购了，所以你想去邮购估计还很困难，某些网上商城的信誉很难保证，总之一定要看准才能购买，当然了，最好是在当地买了，不会被骗，又可以验货，否则上当

我只希望每期的攻略多登几篇至少5篇吧，不要总是把焦点集中在大作热作上，而忽略了许多更其实也不错的作品。就这样。
王燕，19，女，100055，京宣广安门外车站街 门17号院一号楼1门132号，兴趣：听歌、动漫、画画、看书、运动、GAME

了找谁去？至于价格，256M的GBALINK ZIP2一般是400多元。青菜萝卜，各有所爱，XG的性能不错，可惜烧卡速度慢了点，GBALINK 2有压缩功能，这是一大卖点，具体情况还得具体分析，你找找我们以前的评测文章好好看看，记住：选自己喜欢的！

Q 我前不久终于成为有机一族了（汗），我入手了一台小神游，但是我仔细阅读了说明书后，发现小神游不允许用充电电池，只能用碱性电池,这样的话我不单要买卡喂机还要买电喂机。所以我想问用充电电池会对小神游有什么影响?有没有什么办法解决？先谢啦！

刘江波

云云：GBA发售之初在网上也出现了相当多这种问题，就连云云也曾经产生过这种疑问，可实际上云云用着国产的GP充电电池和北通专用的GBA充电包都安好无事，可见只能用碱性电池这一说法不过是危言耸听罢了，小神游和GBA构造一样，读者不要在意，建议购买GBA专门的充电电池，比较方便。

Q 上个月我入手银色日版SP，820元，在充电2、3小时后能游戏11个小时左右，机子背面有Y形螺钉，但我不解的是编号，编号是XJF而不是XJH，其他一切正常，我想知道我买的是真机吗? **冰彬7867**

云云：正常，确实有XJF的原装日版机，不过云云也不知道F和H有什么区别，希望各位知道区别的读者来信赐金。

Q 我是个菜鸟，想买火线，主要是用来看电子书和玩游戏，但听说火线目前还没有金手指功能，不知道火线的功能是随软件更新还是硬件更新？ **高凡**

云云：谁说火线没有金手指呢？有啊，IPS作弊功能嘛，火线的功能目前是可以通过软件更新来实现的，当然，也许以后官方会推出二代火线以实现更强的功能，这也有可能的，不过读者可千万别买D版火线哦，这样利益得不到维护，有可能得不到升级哦。

Q 我最近买了EZ-FLASH2，可碰上了一些麻烦，所以打扰一下了。第一，在操作中应注意哪些不良操作？第二，怎样替换GBA屏幕上的合卡界面？（格式为BMG240X160的那种）第三，这是最重要的一点，最近烧录时突然发现窗口页面没有显示烧录卡信息，烧不了游戏。让我紧张了一个晚上后，可以烧录了但又出现了一些令人担心的症状——使用时烧录器上的红绿灯不停地交替闪烁。恳请云云帮忙分析一下“病因”，M(- -)M

凌梓

云云：1、如果说不良操作的话，可能最忌讳的就是烧卡过程或者ROM/RAM校验过程中把卡拔下烧录器，轻者要格卡，重者毁卡，那时候恐怕你也只有抱头大哭了，所以绝对禁止在烧卡过程中拔卡。

2、这个……还是多研究软件吧，这个功能就在菜单栏里，自己找找。

3、从你提到的情况看，多半是卡带和烧录卡结合得不是很紧密，导致无法显示烧录卡信息，烧不了游戏，你后面提到的“烧录器上的红绿灯不停地交替闪烁”也正是卡没插紧时的表现，但是这只是猜测而已，希望不要遇到卡损坏的情况，愿主保佑你。

Q 你在杂志上说GBASP前三次充电要10小时以上，可我看了其他杂志，他们并不是这样说，你能告诉我是怎么回事吗?

——zyqksy@sohu.com

云云：哪本杂志不是这样说的？我看你以后就不用再买那本杂志了（笑），SP虽然是采用锂电池，没有什么记忆效应，但是你肯定还是希望将其性能完全发挥出来吧。按照一般的说法，如果前三次将其充满全放，那么对于电池本身是很有好处的，不过云云近期在一本科学杂志上又看到一种说法是“对锂电池不用太在乎，前三次充电10小时以上没有必要”，这种言论分析得又很有道理，不过我们为了稳重起见，还是按照老方法，前三次充满电吧！此外，这期有一位叫做amuluoliaini的读者来信问有关新手机的充电方法，当然，你也得遵循前三次充10个小时电的法则。

Q 我的同学有一个GBASP,我很羡慕。每次他来我家之前，我都让他把SP带上，他的SP简直成了通行证。有一次，我把他的SP屏幕刮花了，从此他跟我绝交了。我想自己买一个，现在SP多少钱？我想买几盘好的游戏,有什么值得推荐的吗？ **徐彬**

云云：GBA SP的屏幕换起来比较麻烦，要将外壳取下才可以，不像GBA一样直接撬了就可以换，我推荐你去买一块SP用锐

本栏目专用信箱 ..pg@vgame.cn

雪人：我们以后会注意这一点的，不过页码有限，我们只能优先选择关注度高的游戏，请大家理解！



屏给同学那已经花掉的屏幕换掉，挽回这段友情，至于好游戏嘛，你看看最近几期的掌机迷就知道了，我个人推荐你《马里奥对大金刚》，这个好玩哦。

Q 我也买了SMS1代和2代,觉的挺好用的,今天我突发奇想,做了个试验具体如下：
1、一盘没有电池的d卡(我用的是瓦里奥制造),电池被我拆了，保证没记忆能力；
2、SMS1代2代各一个,Sp一台(GBA也可以)；
3、准备就绪，先插上卡开机确定D卡是无记忆状态，插上SMS2代按复位，把进度烧进去然后检查烧录。好了之后开始最重要的一步，按复位，等回到开始画面之后马上拔出SMS2代并且按下start和select等任天堂的英语消失后,马上插上1代的SMS，这样就可以把卡当时的进度烧到1代里了。

再继续启动游戏发现记录没有因为换SMS棒而消失。这样SMS1代可以废物利用了，平时不玩的游戏通过这个方法烧到1代里，这样2代的SMS就可以更好的为你正在玩的游戏服务啦！因为能力有限所以只试验了一盘卡，如果可以的话云云和众编辑们可以再试试。

上海 zjq-kevin

云云：方法倒是挺有新意，可以帮官方宣传了，呵呵。玩DIY就是要动脑筋，你不错，够本。

Q 小弟现在有一十分紧急的问题，我的SP最近翻盖时会花屏，现已严重到只有翻到90度或180度才能正常游戏！带到外地修，BOSS说这种问题很少见，只有等旧机器换下来的零件，要么寄到SP本厂去修。可我不知道地址和联系方式，麻烦云云帮查一下。还有最近刚出的第2代电影卡我很感兴趣，我去网站看了，可是看不懂该买些什么，到底怎样才算买齐全套，就是能从电脑上烧卡，然后再用GBA看的那一套。 研



云云：你这问题倒少见，不过BOSS说什么“寄到SP本厂去修”这话可就是糊弄你了，估计全中国还没几个BOSS有这能耐，他不过是借机敲你而已，不要上当。估计是内部的排线出了问题，去找个修电器的给你看看。你对电影卡感兴趣的话只需要购买电影卡本体以及CF卡和读卡器就行了，电影卡推荐购买二代，一代假货太多了，至于CF卡，推荐在官方网站上面买，因为目前存储卡市场极乱，像SANDISK之类的卡市场上80%都是假货或者水货，买了要吃亏的，一般玩家推荐购买SANDISK 256M CF卡，200多元。不过你有铁的话可以买KINGMAX 256M卡，它独有PIP封装技术，防水、耐高温、耐高压，价格嘛，也不是很过分，今天云云去电脑城看了一下， 310元左右可以拿下。

Q 从网上看到说日本和北美的SP都降了价,分别从12000日元降到了9800日元和99.99美元降到了79.99美元，说是要为NDS的发售让路，那国内的SP也会跟着降下来吗？如果不降那该多少钱合适啊？

——lxsd_0004@mail.china.com

云云：发稿之日国内的SP市场已经动摇，价格降至650元左右。不过这个降价过程值得探讨，因为降价有一个缓冲期，在国外SP降价初期，国内的市场实际上并没有震动，仍然是坚持在680元左右，直到最近，SP的价格才慢慢下滑到650元左右，为什么会这样呢？主要是各个店里的存货比较多，如果存货以低价卖出，那肯定亏本不少，于是大多是等到存货销空后才开始降价，而这也是SP目前正常的价格。

Q 我11月准备入手烧录器+128M卡，但我担心买来也无法烧录游戏，因为我要烧录也只能到网吧去，听说烧录游戏前要在电脑上安装一个什么软件？别说我们这里网吧的电脑都没光驱，就是有，网吧BOSS也不会随便让装。所以我想请教你有什么解决办法？另外我比较偏向买GBAlink+128M ZIP卡，但不知ZIP卡能否完美支持《口袋妖怪》系列的时钟系统和《我们的太阳》？烧录游戏方便吗？如果该组合烧录不方便，你能否推荐两三个套装？价格最好在400RMB以内。 幻笑龙

云云：按照你的要求来看，GBALINK ZIP2就是不错的选择，至于在网吧烧卡，我觉得问题不大，只要网吧老板允许使用机箱的USB接口就行，软件直接在GBALINK的网站下载，这个软件安装起来很简单，最重要的是烧卡器的驱动，如果驱动没装好，即使将烧卡器接到电脑上也不会有任何反应。ZIP2支持时钟，太阳和口袋都没有问题，烧游戏比较方便，软件也很好用，

游戏即不会消失也不会离开，它只会从一种形式转化为其它格式，或者从一个主机转移到另一主机，而在转化的过程中，游戏的品位保持不变。汪海云，14，男，637000，四川省南充市北平道输汽队，兴趣：掌机研究及周边发展

初学者能够很快上手。推荐你加100元买256M套餐，更加实用。

Q **有几个问题想向云云请教：1.我们这EZFA128M卖到430元，而第十七期你说只须330元，不知为何？2.是要给GBA换外屏是否需要拆机？**

李植松



云云：1、是这么回事，每个地方行情都不同，BOSS们的心又很难让人猜透(寒)，所以难免有JS报高价来宰人了，对此我们只有感叹一声“做人要厚道”。

2、不需要的，GBA换屏幕直接撬开换就行，倒是GBA SP换屏幕需要拆机。

Q **1、玩格斗玩得按键坏了,想重新弄一个gba新壳,不知道多少钱,哪里有卖的,不会太贵吧？**

2、好消息啊，我要收购同学的3成新的gba，只卖50！我就是为了这个才买新外壳，我开过他的gba，发现只有主板、屏幕是好的，其他的都几近报废，不知能不能换新外壳。

——cjb1962@vip.sina.com



云云：确实是好消息，恭喜你了，这个价格你是爽到家了，至于外壳，一般店里都有卖，GBA的外壳30元左右，而且拥有各种颜色可以供你挑选，我个人推荐买FC限定版或者我们的太阳限定版外壳，这两种比普通版的外壳要好看些。

Q **XG2T+PLUS这款烧录卡的时钟真的有问题是吗？可不可以通过以后的软件升级来解决呢？还有，这款产品的硬件质量怎么样？是非常过硬的吗？**

——xuesen200707

云云：XG2T的时钟倒没什么大问题，它发布时算是国内第一个真正支持《口袋妖怪》以及《我们的太阳》实时时钟的烧录卡，不过它确实存在一个不大不小的问题，就是它的年份只支持00－99年，像2003年、2004年就不能显示，可以设置成03、04来解决，不影响游戏，而且都是可以通过软件升级来解决问题的，该卡的质量嘛还不错，现在比较便宜，除了烧卡速度比较慢，其他的都能接受。

玩家答疑

A1 回答17期Q2的问题：

1、Lv5的大锤即诅咒锤。

2、如你所言，29－79的诅咒道具在固定层数。

3、拿齐8个真实之玉后村长家冰箱里有最后一个真实之玉。

4、不可思议果实：非冬季，每天凌晨12：00左右扔入一个黄瓜，坚持10天左右。

5、送小精灵小麦粉通用，当然效果不如对应颜色的草。注意青色草和蓝色草的区别！估计你送错了。

6、据说婚后爱心低妻子会住院，我没试过。(zhouyu7767813@tom.com对这个问题的回答是“结婚后十天左右不理妻子，她就会病倒，就算爱心到零也不会离婚”。)

7、小孩会长大，不过还是2岁左右的样子，就是在家里走走，不能出门。

8、有三座别墅：海边（NGC通信），山上（结婚50年妻子送），村里空地（花一亿元999木材请木工盖）。

对17期上回复的牧场问题的批驳：祝福道具升贤者中，惟有渔竿的功能非加强功能，而是向下兼容所有级渔竿，即贤者级可钓所有类型的鱼和宝，但祝福级钓不上除鱼王以外的鱼的！拿到诅咒道具一次可以再去挖下一个！力之果实用秘银渔竿可在冬天钓到，不用诅咒以上！挖诅咒农具的条件是无秘银以下道具，而非有全道具秘银。如果有了一套贤者和一套祝福没有秘银依然可以去挖一套诅咒，因为诅咒不止一套！

Crazy

本期包打听

Q1 我玩口袋红宝石时，已经收到了岩柱，但是钢柱and冰柱如何收？不知哪位可以赐教？最好附图，因为我已转遍方圆地图却没有任何线索！谢谢！

winnie0514@163.com

Q2 1、《牧场物语》中箩筐中的矿石如何取出？

2、《银河战士》中这关应如何过？



3、《马里奥与路易》中我已拿到两个酒杯，接下来攻略中说要去一个有木桶与喷火机关的地方。请问它在地图的何处？

杨陈庆

本栏目专用信箱 :pg@vgame.cn

封神榜

VOL.17

文字整理/窗外不归的云
责编/暗凌

封神五大强人榜

期数	挑战游戏	记录	保持者
3	晓月	BOSS RUSH 1分19秒	广东湛江gfg
5	马里奥A2	通关7分31秒	上海CAB
12	俄罗斯方块	199900	梁明的母亲
14	口袋弹珠台	508亿	左丰芹
18	马里奥赛车	彩虹赛道全程45.61秒、单圈14秒 85	香蕉超人

以上游戏封神记录欢迎大家挑战

本期注目：

1、《银河战士 融合》HARD模式无伤害全BOSS挑战
2、《瓦里奥制造》以及《马里奥赛车》再创佳绩

1 《银河战士 融合》HARD模式无伤害全BOSS挑战

挑战/讲解：来自上海的孙潇郴

第一个BOSS大甲虫的攻击方式很呆，不是变成球横冲直撞就是放出火焰和月牙光弹，每次只要等它转身就可以疯狂攻击，看到它发动攻击就攀上左右两边的墙壁。重点在于一定要算好时间差，在它撞到墙壁之前跳出来。

第二个BOSS原形很容易消灭。先引它到版面右边，这样可以让它露出眼睛，也能争取到足够的时间来躲避，之后可以绕到平台上去，也可以继续往左边绕。重点在于BOSS每次被攻击的时候都会发射一次光波，要用跳跃来闪开。

看起来像花瓶的第三个BOSS特别好对付，版面的空间比较大，在它来回跳跃时可以轻松躲开，同时按住R键做好攻击准备，一旦它在空中悬停就马上攻击一两次，不久它就现出原形。

第四个BOSS穿梭鱼的攻击方式一共有四种，最重要的是反应要快，看准它出现的位置来决定躲闪的方法。如果它在上方或者下方出现，只要在原地等就行了，如果它从左右两边出来就一定要跳起来，最好是按住方向键垂直跳到梯子上避一避，等它在下面游过以后立刻下来，否则BOSS就会从上方冲过来。

打第五个BOSS铁蜘蛛的时候，进门以后向右走一点把它引出来，然后跟着它移动，注意不要从梯子上掉下来。它放出火焰弹的时候，移动到火焰弹的正上方就不会受伤了。

打第六个BOSS巨球要靠点技巧，最简单的方法是躲在右边的小平台等着，只要它一出现就开始攻击，以左上斜射作为基本姿势站立不动，如果BOSS从下面过来就改变发射方向，它的运动不快，体积比较大，建议用蓄力攻击。

第七个BOSS最方便的打法是，站在任何一个浮台的边缘不停地用蓄力向下攻击即可，原形卡在那里是不会动的。

第八个BSOO异形蜘蛛一上来就主动攻击，只要躲在墙角缩成球就100%可以避开它的攻击，它移动几回后吐火时，站在嘴的正下方边缘就能避开正面下落的火焰，打几炮立刻躲进角落。第二形态就

难打得多了，站在中间的位置，每次BOSS翻转后立刻使用蓄力攻击，同时注意小心躲避。

第九个BOSS是植物花。直落到正下方的小平台上之后放一颗X光弹使花粉都消失，然后跳到右侧的平台上站在最左边就不会碰到花粉了，但是要小心BOSS的激光。

第十个BOSS重力怪可以控制机械，此机械中心位置装有风扇所以导弹的路线会被改变，这里用蓄力光弹。引诱BOSS向上移动，然后在它下方开火，两次可让BOSS进入半休克状态，此时它只能左右来回移动，看准BOSS的两发激光以及移动的高低来进行斜射光弹攻击是不错的办法。在最后形态前它会移回版面右边，此时攀住梯子发起导弹进攻，在它接近你之前利用无限跳跃从上方移动到右下方，然后继续循环绕圈，相信很快重力怪便会倒下。



第十一个BOSS Ridley是银河战士中最经典的BOSS战，也是游戏里最难的一个BOSS，要点在于用光束攻击它能造成很大伤害。BOSS发动尾部攻击时立刻躲到它的身后，利用球的滚动避开尾尖的撞刺。

最终BOSS海盗版萨姆斯速度比玩家快，站在右边的平地上，每放一炮之后从它头上跳过去，开枪距离近点比较好，只要掌握合理攻击距离，跳跃动作做的又标准又快，同时按住B键蓄力，最终BOSS也不难解决。

云云乱批

就单纯的游戏本质来说，融合和零点任务各有乐趣，但是就个人喜好来说我比较喜欢融合，一方面是接触融合的时间比较长，对它的操作手感更为喜欢，零点任务操作起来太“滑”了，有点像在GBA上玩FC游戏，这感觉说妙也妙，不过就是因为这一点，导致我见BOSS必“滑”……

2 《瓦里奥制造》小游戏高分挑战

挑战/讲解：张礼燕

天啊我快疯了！6万多了，《马里奥医生》也能说啊！我可是从high20关一直冲到50关，看满了100万才自杀掉不玩的，因为连续几个小时实在太累了！6万多一个high20关就搞定了！作为《瓦里奥制造》的忠实玩迷我不能再沉默了！



还有我的大嘴鸭1是3万多，大嘴鸭2是4万多，跳绳186，纸飞机258，算不算高啊?

虽然我对医生事件很恼火，毕竟太侮辱我的记录了，可我还是蛮喜欢这一栏，因为我爱《瓦里奥制造》！

云云乱批

这是好现象，果然出现了读者挑战《瓦里奥制造》的浪潮啊，正如这位读者所言：人外有人，天外有天，你确实算是强者，不过成绩好得吓人，没看到你的图，下次记得发给我，纸飞机很弱，999你试过没？那叫刺激。跳绳不行，医生够强，我崇拜你……不过可别弄VBA来唬人哦。

云云胡侃：

1、某日在QQ上有读者问：“C.A.B是男是女？”我回答：“男的。”此读者惊讶万分：“啊……我还一直以为是女的呢！你看看NO.10他的照片……”

2、最终还是没有买N-GAGE，转而投入了PPC的怀抱，入手了一代机王COMPAQ 3970，生活顿时倍感便利，爽！

3、绝密——16和19期都在杂志上放出了GF的照片，各位恐怕没有发现吧？^O^

4、“达人”二字绝非捧出来的，如果你有这个实力，绝对可以来挑战“神”的称号。

5、封神榜成立到现在已经有十几期了，发展到现在，许多模式、框架都略嫌陈旧，读者如果有好的点子，不妨来信或者加QQ和云云聊聊，毕竟杂志的发展离不开读者嘛。联系信箱：pg@vgame.cn，QQ：229279861。

口袋妖怪同人小说

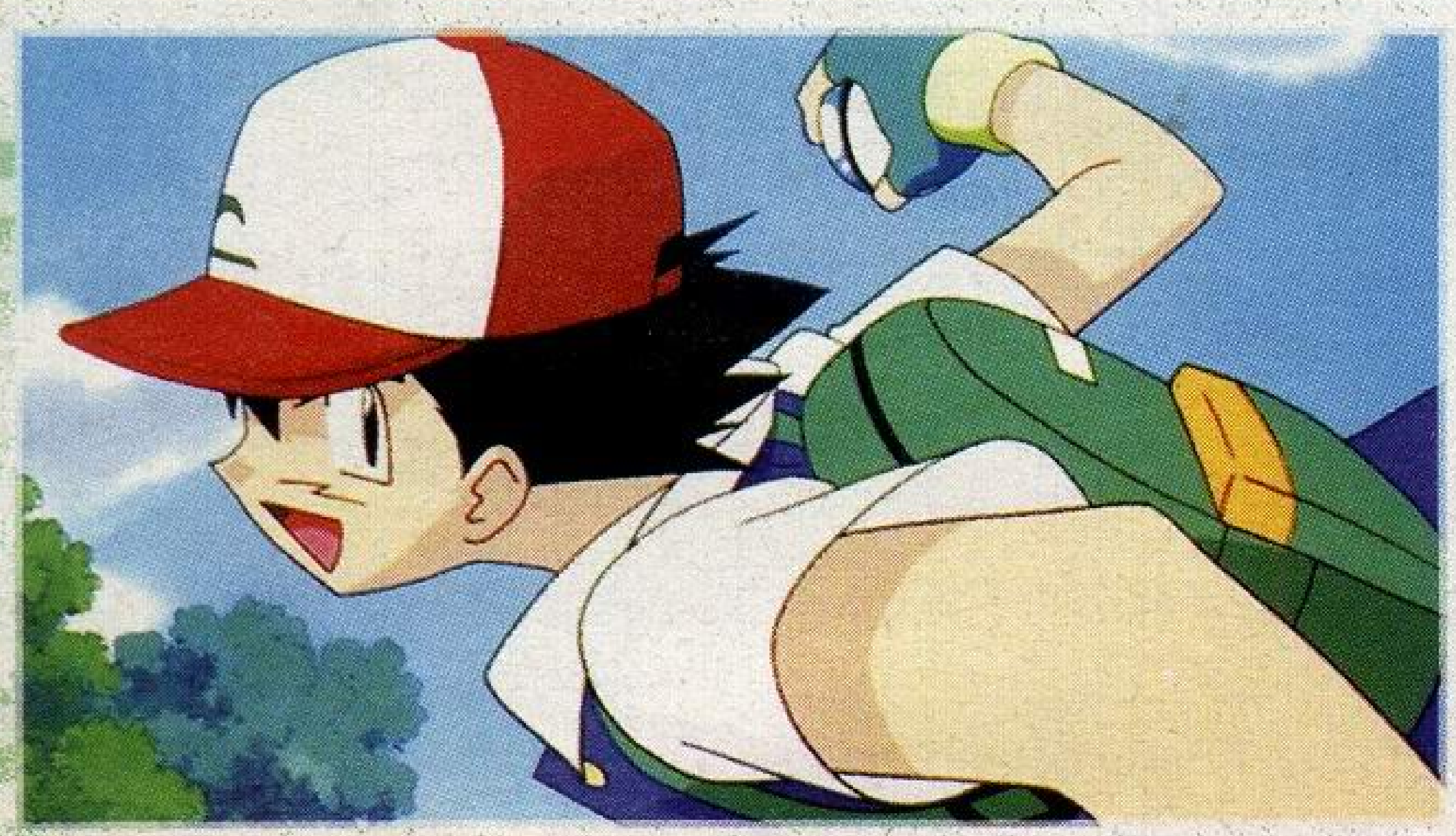


文/pmgba zry12　编/雪人

丢失的宝石

~人物介绍~

勇：本文的主角，精灵已经进化成了水伊布，还收服了一只小火马。
斐：本文的女主角，热情，开朗，精灵是蚊香蛙和小松鼠。
智：拥有的精灵是水狗王，化石翼龙，血翼飞龙，化石古花，九尾，木乃伊。下落不明。
佳：拥有的精灵是超能女皇，在方圆大陆苦练技巧。
雨：神秘的男子，每次神秘的出现，精灵是杀手兔和红色响尾蛇。
炎：Hell Fire的头领，为了得到绿宝石而千方百计地陷害他人。
尚：HF头领的得意助手，精灵是臭臭泥。
杜：勇的对手，精灵是雷精灵。
翰：一个对绿宝石很有研究的博士。
雷：？谜一样的人，经常在勇危机时出现，精灵是化石翼龙和飞天螳螂。
辞：为了消灭智，HF才派出的间谍杀手，精灵是大嘴蝠。
盖：TWG中的W军团的三干部之一，因恶习不改而加入了HF团体，精灵是胡地。









—— 序 ——

当大家还沉浸在绿宝石三神兽——古拉顿、海皇牙、天空龙的圣战中，殊不知另一场战斗也在悄然展开……

—— 故事梗概 ——

勇在电视上看到了关于神秘绿宝石的传闻，于是他和斐结伴前去寻找，万万没想到的是，这是一个巨大的陷阱……

第一章

第一话 旅程之序章

—— 枫树市 ——

微风轻轻吹拂着勇的脸，勇躺在自己的床上，看着天花板，这个漫长的暑假快结束了。

勇看了看手表，4:50 P.M了，每天的这个时间都有方圆大陆的新闻，想到这里，勇走下了咯吱咯吱作响的木板楼梯，习惯性地坐到了沙发上。

新闻开始了："各位下午好，欢迎收看方圆大陆新闻报道……"播放员无尽止地说着，听着听着，勇似乎快睡着了，"一块神秘的绿宝石出现在了方圆的西北部……"勇猛然醒来，目不转睛地盯着屏幕，"据科学家考察，这块石头埋藏在方圆的西北部的地下深处，至于到底有什么用处，还是一个谜，希望大家能够帮忙寻找，好，今天的新闻就放到这里，谢谢收看，再见……"勇关掉了电视，默默地想了一会儿，然后走出了门。

枫树市离方圆大陆并不远，只要从港口坐船，3个小时就能到达。勇跑出院子，来到了他的好朋友——斐的门前。"笃笃笃！"勇敲打着门，"请进。"一个女孩子的声音传了出来。接着，勇走了进去。

勇迅速地把这一信息告诉了斐，并问道："你愿意和我一起去探查绿宝石的下落吗？"，斐想了想，默默地点了点头："嗯！"于是二人各自整理了背包，整装待发。

与此同时，一个男子躲在树的旁边窥视着这一切，他又是谁呢……





← 枫树市

第二话 直觉

2人拎着背包在通往枫树港的街道上走着，今天是周末，街上到处都是人。

勇走在后面，觉得自己的背后似乎有人跟着，可是当他一回过头，却没有发现什么。

"你今天怎么了，疑神疑鬼的？"斐发觉到了异常，"我跟你说，我觉得……"2人说着悄悄话。两人继续走着，后面的人好像越跟越近。"去吧，水精灵！"这时候，勇突然一转身放出了他的得意之宠——水精灵。

"哼，还是被你发现了！去吧，杀手兔！"神秘人说。

"水精灵，水枪！""杀手兔，剑舞！"水枪向杀手兔喷了过去，杀手兔受伤了，但是还是勉强支撑起来挥动身体，剑舞了！"水精灵，先融化吧！"只见水精灵将自己的身体变成薄薄的，好似一张纸，"杀手兔，看你的了，连续切！"杀手兔使劲了力气，朝那薄薄的一张纸，砍去，但是威力不大！"水精灵，速战速决！电光石火！"迅速地一下撞击，杀手兔倒下了。

"不管你是谁，是坏人还是好人，我们现在正在赶一艘船，先走了！"说着，两人飞快地向港口奔去。

还有10分钟，船就开了……



← 卡依



第二章

第一话 抵达繁华的卡依！

天色渐渐暗了下来，金色的夕阳似乎与海面持平了，刺眼的金光照耀着每一片海域。

凉爽的风迎面吹来，勇和斐在甲板上朝远方眺望，他们已经看到了那座繁华的城市——卡依。"好美的城市。"斐似乎很开心。

"大家请做好下船的准备，前方快要抵达卡依市。"随着人群的涌动，两人下了船，走出港口，已经是傍晚了，灯火通明，这么漂亮的夜景也许是他们第一次见到。"时间不早了，我们就在这里休息吧。"勇对着斐说着，"好吧。"斐同意了。两人走向了海边，海边的天已经全黑了，沙子还散发着热气，夏天，就是这样的。"喂，勇，过来决斗吧！"一个意气风发的少年站在海滩的另一边。"啊，是你，杜，那开始吧！""别怕输哦！去吧！雷精灵！"杜抢先拿出了精灵，"看你的了！小火马！""雷精灵，撒娇！"雷精灵做出一副可爱的样子，小火马的攻击力下降了！"小火马！使用你的火苗！"熊熊烈火打中了雷精灵，雷精灵烧伤了！"雷精灵！电磁波！"一道波打在了小火马的身上，小火马麻痹了！

"小火马！挺住！使用你的践踏！"小火马的蹄子踩在了雷精灵的背上！背上有刺，小火马扎伤了！

我想问一个问题：这个夏天雪人是怎么过的？俞薇，18，女，315400，浙江省余姚市第五中学二6班，兴趣：上网、游戏、动漫
雪人：当然是私人随身冰箱加及时冰激凌进补哦！

"雷精灵，十万伏特打倒对手！"雷精灵加快了速度，像闪电般地冲向小火马！"小火马，避开！"麻痹了的小火马虽然速度慢了，但是还是一直在加速躲避！"雷精灵，不要停止！"距离越来越近了！"小火马，使用你的火苗！"小火马突然转过头来，雷精灵毫无防备，被火苗烧伤了！雷精灵倒下了！"Yeah！"勇高兴地叫着。"下次我一定会比你强的，哼……"说着，杜快速走开了……



第二话 银叶，满天的沙暴！

第二天一大早，两人顺着地图所指的方向一路来到了高速路的关卡，正当他们要进去时，一个老太婆挡住了他们："喂，没有自行车在上面走是很危险的，还是去走小路把！"

"这样子，什么时候才能找到绿宝石啊。"勇似乎有点泄气，"车到山前必有路，我们还是加紧步伐吧。"斐一把拉起了勇。"夏天的太阳火辣辣的，丝毫没有要下雨的迹象。"斐望着蔚蓝的天空。"小火马，出来吧！目标，银叶市！"两人骑上小火马，穿过了一大片的草丛，一路颠簸来到了银叶市。可是这座四通八达的城市竟然没有一个人在街上走着。

"怎么搞的？"勇十分奇怪。"我饿了……"斐骑在马上，"我们找一户人家把。"勇下了马，牵着马走进市区里。"有人吗？"他敲着门，"吱……"门响了，一个小伙子从房间里走出来："我可以帮你什么吗？""嗯……可以给我们一点食物吗？""对不起，我们自己都不够呢，这里已经五个多月没下雨了……农作物都枯死了……都是那沙暴……"门"砰"一下地关上了，勇和斐朝着前方走去，"唉……"勇叹气道："现在，我们只能继续走了。"

"你们两个，等等。"突然一个戴着眼镜的男子喊道："到我的研究所吃点东西吧。"无奈，两人跟随着这个男子走进了他的研究所……



第三话 丢失の宝石！

"我的名字叫翰，是一个对绿宝石很感兴趣的人。""绿宝石到底是怎么回事呢？"勇一边吃着食物，一边忙问着。

"这是不久以前的事情，有一个维护陆地的团体叫做熔岩团，一天他们在日落山上得到了一块红宝石……而在同时，一个维护大海的海之团也找到了一块蓝宝石。于是，战争开始了，天空中同时下起雨和升起了太阳，海皇牙和古拉顿在旷野争斗，在连续激战了几天之后，丢失在银叶西北部的一块绿宝石发出了闪亮的光芒。海皇牙和古拉顿之后就沉睡了，据说这块绿宝石掌握着强大的力量，当然，这只是一个传说。""现在呢？"勇继续问道，"也许吧，在接近吉纳镇的一个塔里沉睡着一只庞然大物，只有使用绿宝石才能使其复苏。至今只有一个叫智的少年曾经登上过那座塔。""智！他似乎失踪了！"勇脱口喊出。"还不是很正确，不过我建议你可以到金水市去找找那里的佳。""那好，谢谢了，我们走了。"勇和斐离开了座位。"别忘了，代我向她问好，从西达镇走应该是很近的。"博士向他们道别。

"总算有些线索了。只是……智在哪里呢？"勇唠叨着。



天空中似乎暗了许多，雷雨的预兆……

第三章

第一话 收服，野生的森蜥蜴！

不一会儿，雷声就伴随着雨在天空中作响。"快进隧道吧，下雷雨了。"斐催促着勇，两人奔跑着进入了洞穴，"啊，实在是太黑了，小火马，给我们一点光线！"一下子，小火马身上的火焰照亮了整个山洞。"嘻……"突然一个小精灵的身影迅速地穿过角落，"什么东西？"斐似乎察觉到了什么，"蚊香蛙！使用你的水枪！"但是没有打中。"那水精灵！使用你的水枪！"一下子，那个灵敏的小东西被勇的水精灵使出的水枪击中了，一下子显现出来。

"那是！森蜥蜴！"两人同时脱口而出。"都别动，它是我的。"一个身穿印有"HF"字样的男子从一旁走了出来。"你要干什么？"斐和勇朝后退了几步，那个男子渐渐地靠近了。"我是Hell Fire的成员——尚，我们的任务是盗取所有珍贵的精灵，我找寻这只森林蜥蜴好久了，你们都走开！"尚咆哮着。"没有这么容易，我们来决斗吧！如果谁赢了谁就拿走这只森蜥蜴！""哈，你这是自找苦吃。"尚摸出了精灵球，"去吧！臭臭泥！""来吧！水精灵！"

"臭臭泥，使用你的封盖攻击！"臭臭泥尝试去封锁水精灵的技能，但是失败了！



回函卡寄了很多期，即没有中奖，也没上边角栏，直到前几天，才从朋友那得知我一直寄回函卡的邮箱是废弃的。
焦晓晨，15，男，730050，甘肃省兰州市七里河区西北中学高二11班，兴趣：游戏、打乒乓球、《游戏王》

"水精灵，水枪！"水精灵从嘴里吐出了威力巨大的水枪，但是对于臭乎乎的臭臭泥来说就像洗澡。"……臭臭泥，继续封锁！"这次成功了！水精灵被封锁了，不能使用水枪招式！

"可恶……"勇抱怨了一句，"哈哈，臭臭泥，使用你的毒液炸弹！"水精灵碰到了正在滚滚冒泡的毒液体，水精灵倒下了，"水精灵，辛苦了，回来吧！"水精灵被收回了球中。



←隧道

危机时刻……

第二话 出现危机时刻的救星！

"哈哈，臭臭泥，用毒液炸弹打败他的小火马！"尚大笑着。"小火马！坚持住，使用你的践踏！"蹄子踩到了臭臭泥，他害怕了！"嘿嘿，下回合……臭臭泥，毒液炸弹！"尚似乎有些诧异。"小火马，不要放弃！使用你的践踏！"但是这次臭臭泥并没有害怕，臭臭泥已经收集了毒液，准备要向小火马打去了……

"原来你在这里，化石翼龙！"化石翼龙从臭臭泥的头上飞过，"舍身撞击！"化石翼龙用尾巴向臭臭泥扫去，臭臭泥倒下了！"什么？是你？"尚的脸上露出了惊惶的神色。"你没有想到把，你还是快滚吧。"一个男子从角落里跳了下来，拍了拍手上的灰尘，"哼，当年那场潜水艇的大爆炸竟然没炸死你，那个水战团的头领说谎了。""嘿嘿，千万不要相信坏人。"

男子转过身来对勇说："少年，那只森蜥蜴就是你的了。"男子指了指害怕的依偎在墙角的森蜥蜴。"谢谢你了。"勇走了过去，"森蜥蜴，进球里来吧！"勇将它收进了精灵球。"那我们先走了。"斐拉着勇摇摇晃晃地走出山洞，那两个奇怪的人却还在洞里。天似乎晴朗了许多，转眼间，他们来到了金水通往西达的隧道的尽头，不远处，就是天元公司的主要工作地域——金水市。

第三话 虚惊，好玩的噪音娃娃！

二人继续前进着，突然听到远处传来一声尖叫……"怎么了？"勇和斐赶紧走过去，只见一个女子正在遭到一群噪音娃娃的围攻。"啊，好有趣的娃娃！"斐快速奔过去。"别……别靠近！"勇正要阻止，但已经来不及了，"喊喊，喊喊。"噪音娃娃围住了斐，"快捂住耳朵，噪音娃娃喜欢大叫？"勇对着斐提醒道。"什么？"斐似乎没有听清楚。"喊喊……喊喊！"噪音娃娃绕着斐转起圈里，大声地叫着"喊喊！"斐的耳朵似乎像震聋了一般，而噪音娃娃却一点都没有感觉，"小松鼠，催眠曲！"小松鼠从斐的精灵球里跳了出来，对着噪音娃娃唱起了催眠曲，可是他们似乎根本没听见似的，"喊喊"的噪音分贝越来越高。

这时，另一个女孩子从旁边走了出来，"霸王花，睡眠粉！"勇只听见了一丝细微的声音，他发现这个女孩似乎有些面熟。霸王花用它的绿色粉末洒向了噪音娃娃，噪音娃娃闻到了味道后呼呼大睡了。"这下子别人叫他们也听不见，又能睡上好久了。勇，好久不见了……"原来这个女子就是在方圆大陆刻苦修炼的佳。"是好久了，刚刚才想起你，哈哈。"勇很开心。"很高兴认识你，我是佳。"佳微笑着对斐伸出了手。"我也是。"斐也伸出了手，"不多说，我们快走进金水市把。"



"智呢？"勇问道。"嗯……"佳的脸从微笑变成了异样。勇似乎察觉到了什么，"有什么不对吗？""你，你先跟我走……"佳的脸上露出了沮丧的表情。

第四章

第一话 残念，智

佳带领着两人快步走进了她的一间类似秘密基地的小房子。"你们先等等。"两人坐到了沙发上，他们已经筋疲力尽。"这是智的……"佳递给勇一顶帽子，上面有非常熟悉的标志。"还有，这个精灵球。"佳把精灵放了出来，一只奥斯巴燕，是智在枫叶市抓住的。"啊，那是……"勇预料到了什么不祥的事情发生了。"到底怎么了？"斐完全不明白。

"智……我们发现她的帽子是在吉纳镇。一个距离天柱不远的小镇。一个小女孩发现了这顶帽子和这个精灵球，他们顺着水面在飘动，于是，他们打捞了上来，交给我替智保管，我知道，总有一天，他会回来的。"佳拭去了眼角的泪珠。

"对，肯定会的。"勇知道那个博士说得没有错，智真的去了天柱，并且消失了……天空龙也似乎因这一举动而苏醒了，也许，海皇牙和古拉顿会再一次决战，也许……

"今晚，你们就睡这里吧，明天会更好，智也许会出现……"佳喃喃地说。"好吧，大家都累了，今晚早点休息吧！"勇打开了他的背包。是的，也许明天会更加美好，然而勇和斐却不知不觉中深陷HF的陷阱中……



←金水市

第二话 智，深陷危机！

在另外一方面……

又是一天清晨，在一个古老的塔里，散发着同样的一种味道。

智又一次从梦中醒来，伤痕累累的他已是多次被天空龙击败，"只有你了，血翼飞龙！"血翼飞龙从球里跳了出来，血翼已经很累了，与强大的天空龙交战时被打得浑身是伤，"不知道奥斯巴燕和化石翼龙怎么样了……"智虚弱地说着，"我需要快点离开这里。"他缓缓爬起身子，目前是天柱的三层，智看了看身旁的血翼，骑到了他的背上，"起飞！目标是吉纳镇！"血翼拍打着翅膀，刚刚飞出塔，血翼便支撑不住，智和它直线往下坠落……

"水狗！冲浪！"笨重的水狗在空中被放了出来，水狗落在了水面上，它漂浮着，智和血翼一下子掉落在了水狗的身上，"终于出来了。"智叹了一口气，把血翼收进了精灵球。"水狗，加快速度，我们需要快点抵达吉纳镇！"水狗加快了游泳的速度。"没这么容易逃走，嘿嘿。去吧，大嘴蝠！"一个身穿HF衣服的男子放出了他的精灵。大嘴蝠拍打着翅膀，在空中飞行着，"来吧！水狗！使用你的冷冻光线！"冷冻光线此时却无法击中翱翔在空中的大嘴蝠，"大嘴蝠，用你的羽击拍打！"于是大嘴蝠的翅膀汇聚了一团巨大的能量，朝水狗打了过去，"小心！"但是还是打在了水狗的身上，不过效果不好。"可恶……水狗，冲浪！"水狗汇集了大海的水，巨大的浪潮向大嘴蝠打去，大嘴蝠倒下了。"哼……下次再见！"男子一转眼没影了。



这个危险的故事还在继续着……

第三话 为了荣誉而战！

与此同时……

勇从睡梦中醒来，一个人走出房子，来到了附近的天元森林。天空依旧那么的晴朗，小鸟叽叽喳喳地叫着，这是一片没有受过污染的栖息地。

"两年以后的今天，我们再次相见了，嘿嘿。"一个男子突然出现在勇的背后。勇突然转过身子，"是你……盖！"勇十分惊讶。"你知道的，智被我们发现在天柱，后来逃走了……但只要我们最后一击，嘿嘿……"盖又是一阵偷笑。

"你……去吧！水精灵！""想和我玩吗？上，胡地！""水精灵，使用你的融化！"一下子，水精灵的身体化成液体一般，防御提升了！"胡地，别管他，冥想！"胡地使自己冷静了下来，他的能力聚集在了他握着的勺子上。"水精灵！使用泡沫光线！"一阵泡沫布满了空中，但是胡地并没有受到很大的伤！"胡地，看你的雷电拳头！"胡地把一股强大的电流聚集到了他的拳头上。"来吧！"胡地的拳头迅速向水精灵打去，水精灵被电击中了，它受了重伤倒下了！

"……来吧，森蜥蜴！使用你的电光石火！"森蜥蜴十分敏捷地冲向胡地。"胡地，继续冥想。"胡地依旧在提升能力，"森蜥蜴，使用你的保护！"一道保护栏挡住了森蜥蜴！"胡地！火焰拳！"胡地的拳头再一次聚集了火的力量，可是打在了保护栏上被挡了回来。"森蜥蜴，使用你的追击！"效果拔群，胡地受伤了！"嗯……胡地，火焰拳！"可是胡地打偏了！"好戏才刚刚开始。"勇露出了久违的笑容，"胡地，这次抢先火焰拳！""回来，森蜥蜴，换你上，小火马！"小火马出现在了场上，胡地的拳头打在了小火马的身上，但似乎没有效果……

"小火马，使用你的火焰放射！"一下子，胡地倒下了……"什么？"盖收起了胡地，"头目不会放过你的！""胡地，瞬间移动！"一下子，他消失不见了。



←天元森林

第五章

第一话 困境！

智坐在他的水狗王身上，抵达那座建在水上的小镇——吉纳镇，他进入精灵中心休息。

此时在金水市勇和斐也准备好了行李。"我们得继续寻找绿宝石了，后会有期！""好的，一路平安！"佳送了他们一程，"再见！"两人继续向绿宝石所在地进发！

"小心……这里有蛇的。"勇带着斐走进了天元森林，"我们是不是迷路了？"斐似乎觉得不对劲……"应该不会吧，地图是这样说的。"勇和斐继续走着。"太晚了……你们走不了了！"空荡荡的森林里有一个男子的声音，"快出来，你要干什么？""你们的一举一动都在我们的视线底下，你们是逃不走的。""你到底想干什么？"勇朝着四周大叫着。"哼……我吗？我只是听老大说的，来捉住你，用来和智交易，换取绿宝石。""不会让你们得逞的！去吧，森蜥蜴！""我根本不用在你们面前出现，就可以抓住你们……"一下子，一张巨大的网罩从上面掉了下来，套在了勇和斐的身上，"怎么办啊？"斐焦急地说着，"森蜥蜴，使用你的切斩攻击！"森蜥蜴锋利的指甲此时却无法抓破牢固的网，"我

风的防护、火的力量、水的精力、地的魔法、全在掌机迷中这就是GAME中四元素。
夏露阳，15，男，100088，北京市海淀区学院南路海淀学院南门32号院16号楼907号，兴趣：KOF、牧场物语、来信必回

们下次再见，哈哈！"随着一阵直升机的响声，两人被绑到了一个阴暗潮湿的地方，"这下子没希望了。"勇望着唯一一丝从窗户透进来的阳光……"不会的，任何事情都是有转机的。"斐鼓励道。

两人在陷阱里越陷越深了。

第二话 获救！

快傍晚了，夕阳从勇的视线中消失，"唉……我们要困死在这里了。"勇尝试去挣脱捆绑着的绳子，"嘘……有脚步声。"斐似乎听到了什么。

"嘿嘿，这些小子，这样子我们就可以拿到绿宝石了，BOSS会很高兴的，嘿嘿。"一个男子一边朝这里走来，一边对着另一个男子说着。"是啊，恭喜你了。"接着，声音消失在走廊的尽头。

"嘿，你们两个！"突然一个声音把两人吓了一大跳。"我来救你们的。"原来是那天救了他们的那个男子，"你怎么会找到这里？"勇好奇地问道。"嗯……现在先别说了，我快放精灵救你们出来。去吧！钢铁螳螂！"钢铁螳螂从球里跳了出来，"使用你的劈斩攻击！"一下子，原来很小的一个孔顿时变大了，男子钻了进来，"钢铁螳螂，麻烦你了，再次劈斩！"很轻的声音，一下子整个网破开了。"快，快出来。"男子拉着两人逃出了房间，"这是哪里？"勇问道，看了看脚下，是一块厚厚的甲板。"很远的地方，现在船正在越开越远，距离阿田港口很近了。"男子说着，



观察着风势。"我们快走吧，似乎是朝西边吹的风，我们可以顺风飞快一点。""好的。"勇伸了伸肩膀。

"化石翼龙！我们的目标是阿田市！"三人攀上化石翼龙的背部，它的背是坚硬的石头，冷冰冰的，似乎以前见过。"现在你可以告诉我们了吧，你怎么知道我们在这里的？"斐问道。"这个，其实是化石翼龙告诉我的，它在球里不停地摇动，当我把它放出来的时候，它就带着我来到这里，原来它还有预感啊。""真是奇怪，这只化石翼龙还有心灵感应，你在哪里抓到它的？""我并没有抓到它，而是一天我正在通往



←天元森林

吉纳镇的路上看见一个精灵球正在飘动，我也不知道是谁的，便捡了起来，希望有一天能够找到它的真正主人。""啊？难道说是智的？"

正在惊讶之时，一艘印着HF字样的大船已经缓缓抵达了阿田港市。

第三话 多变的天气！

终于到达阿田市了，"空气真新鲜啊。"斐从化石翼龙的背上跳了下来，又是一个巨大的港口城市，在不远地方的港口，一群身穿HF的男子正在搬运一台巨大的钻地机器，朝市东运去。"HF团似乎在寻找绿宝石，如果让他们找到就麻烦了……"说到这里，三人朝HF团行动的方向奔去，"停住。"那个在阻挡两人登船的男子再次出现，"你们先走，这个人我来挡。""好，那你自己小心吧。"勇和斐继续飞奔着。

"雷，继上次一战之后我又看见你了。没想到你却有了化石翼龙，哼哼。"神秘男子说着。"不要废话了，雨，这次不会让你得逞的！"

"来吧，红色响尾蛇！"蛇从球里蹦了出来，"去吧，钢铁螳螂！"全身火红色的螳螂拍打着翅膀，在空中移动着，"响尾蛇！使用你的蛇目！"响尾蛇的眼神聚焦在螳螂的身体上，螳螂麻痹了！"螳螂，使用剑舞！"螳螂快速地挥动身体，摆动着自己的钳子，攻击力提升了！"响尾，使用剧毒之牙！"但是这似乎对钢铁系的精灵没有用处。"哈，我看你是糊涂了吧。"雷大笑着。"螳螂，使用你的钢翅膀！"螳螂的翅膀旁卷起了一道强大的旋涡流，朝响尾蛇用力地打去，响尾蛇受伤了！"这是刚刚的失误，这回让你好好看看，响尾蛇，使用你的大字火！"非常像"大"字的熊熊烈火朝螳螂钢铁的皮肤烧去，螳螂似乎经受不起火焰的炽热，败下阵来。

"回来，螳螂，看你的了！化石翼龙，你可要加油啊！"化石翼龙快速地在空中翱翔着。"响尾蛇！再一次使用你的蛇目！"但没有命中。"化石翼龙，使用燕返。"化石翼龙锋利的翅膀向响尾蛇割了过去，响尾蛇倒下了！"干得好！去吧，杀手兔！破裂抓！"杀手兔坚韧的爪子割伤了化石翼龙，"化石翼龙，使用你的原始力量！"一股强大的力量使地面震动起来，几块巨大的岩石突然飞向了杀手兔！"杀手兔，避开岩石。"可是岩石的速度太快，杀手兔被砸中了！

"下次我一定会赢！"雨朝着钻地机器的方向追赶，雷也追了上去。

快要到达了……

买到了口袋妖怪红宝石，没想到却不能存档，只好一天到晚玩，好不容易击败了古拉顿兽，准备挑战冰系道馆首领，无奈夜幕降临，又恐电池不行，只好含泪关机。唐利翔，15，男，037004，山西省大同市御河北路头条31号3-11，兴趣：看漫画、掌机迷、玩GBA、打篮球

第六章

第一话 森蜥蜴的进化！

HF团还在继续搬运着笨重的钻地机器。"快，要来不及了。"斐催促着，"小火马，加快速度！"小火马的速度提升了很多，已经和钻地机器距离不远了。这时候，机器在一座大山的面前停了下来。"很好，很好。"一个高个子的男子奸笑着，命令道："开始挖掘！""知道了，老大！"钻地机器开始工作了，发出了巨大的噪音，"哈哈，这样子绿宝石就是我们HF的了！"那个被称为老大的人大笑着，看得出他就是HF的头目。"不行，得阻止他们！"勇说着。钻地机器已经挖出了一个通向地下的大坑，一边一个男子正在看洞的深度，"够了，停下来！"男子命令道。

"都停下来！"勇喊着。"小孩子不要插手！"HF的头目嚣张地说着，"没有人能够阻止我！""那你就错了，去吧，水精灵！""那看你的了，食人鲨，使用你的咬碎攻击。"鲨鱼张开血盆大口朝水精灵咬去，"水精灵，融化！"水精灵消失了，鲨鱼没有攻击到。"水精灵，水枪！"可是效果不好，"鲨鱼，再一次咬碎，这次水精灵来不及躲闪，被锋利的牙齿给咬伤了。""去吧，森蜥蜴！"森蜥蜴敏捷地从球里跳了出来。"鲨鱼，再用咬碎！"牙齿在森蜥蜴的尾巴上留下伤痕，"森蜥蜴，使用你的叶刃！"几道叶子的强劲切斩割伤了鲨鱼，"鲨鱼，继续咬！""森蜥蜴，避开！"就在鲨鱼的牙齿触及森蜥蜴尾巴的一瞬间，蜥蜴灵巧地闪了过去。"好样的，这次再次使用叶刃！"鲨鱼再一次负伤，支撑不住，倒下了！

"Yeah！"勇高兴地叫着，这时候森蜥蜴的身体变得越来越大，尾巴也变长了许多，一道白光闪过之后，森蜥蜴进化成了草蜥蜴！"太好了！"勇抱着他的草蜥蜴"一个小孩子是无法阻止我们的。"HT的头目不怀好意地笑着，他的手下跟着他一起走进了洞穴的深处，洞穴也被石头堵住了。



"我们需要快点追上他们！"就在此时，一个少年正骑着他的血翼飞龙向他们所在的地方赶来。

第二话 洞穴中的宝石

"草蜥蜴！使用你的叶刃！""水精灵，使用你的水枪！"勇和斐努力去搬开大石头，一下子，岩石被劈成了两半，"好，小火马！我们进洞穴！"勇和斐爬上小火马的背。

洞里漆黑一片，不时会传来蝙蝠拍打翅膀的声音，"太黑了，我们找不到路。"勇说着。"这个简单。"斐回答道，发出了她的小松鼠，"闪光！"一下子山洞便明亮起来了。"继续前进吧。"两人顺着小径一直走着，从地上可以看到稀稀疏疏的脚印，过了一会儿，就抵达了山洞的最底端，HF集团的成员正在抓紧开凿着岩洞，岩洞开始有些微微的颤抖。

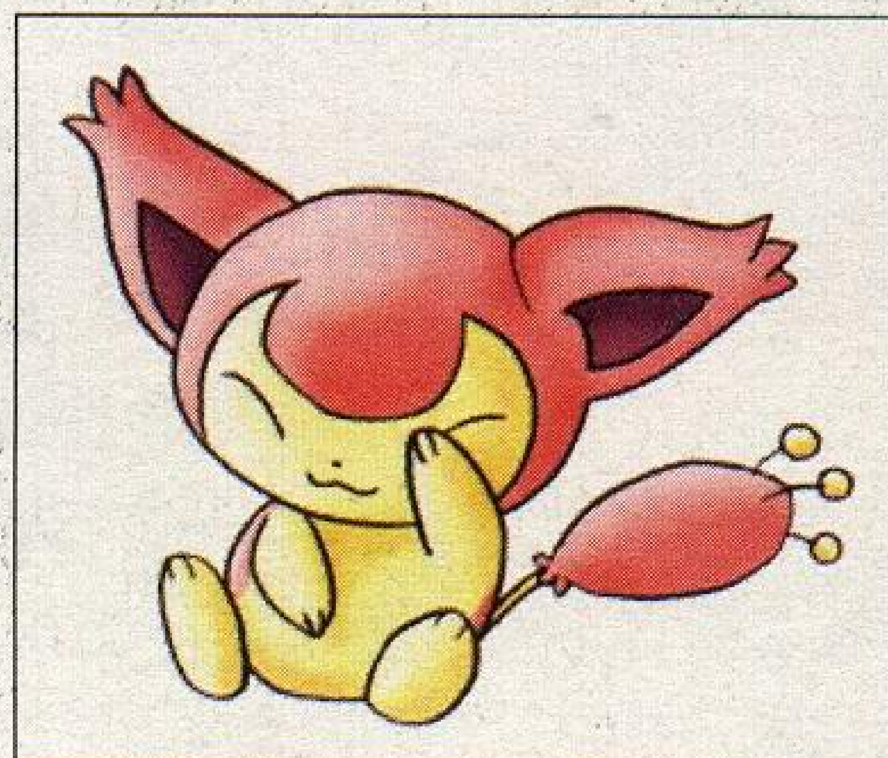
"我就知道你们会来，等绿宝石一到手，这个洞穴就会塌陷，这样子就没有人知道我拿走了绿宝石，哈哈哈哈！"尚大笑道。"老大，绿宝石已经找到了！"一个研究员指了指墙壁上那块光亮夺目的绿宝石，碧绿无暇。"干得好。"头目拍了拍研究员的肩膀，拿下了绿宝石。"哈哈哈，我终于如愿以偿了。"头目握着绿宝石，一边奸笑道。



←岩石洞穴

"事情还没有结束呢……"一个男孩子的声音回荡在空旷的洞穴里……

智出现了！！



第三话 为了宝石的决斗！

智走到勇的身旁，拍了拍他的肩膀，"好久没有见你了。"智微笑着。"不要废话了，我们走！"头目命令所有团员离开洞穴，"没这么容易走，把绿宝石交出来！"智走上前去，"不可能的，去吧！恶魔龙虾，鬼蝉！"尚慌乱中摸出两个精灵球，"看你的了！水狗王！"智也扔出了球，"那我也来！去吧，小火马！"两方实力

相当，"恶魔龙虾，使用你的保护！"一道厚厚的保护膜挡在了恶魔龙虾的面前，"水狗王，冲浪！"一道强劲的水流朝鬼蝉和恶魔龙虾打去，恶魔龙虾的保护膜挡住了攻击，但是鬼蝉的神秘盔甲失去了效果。

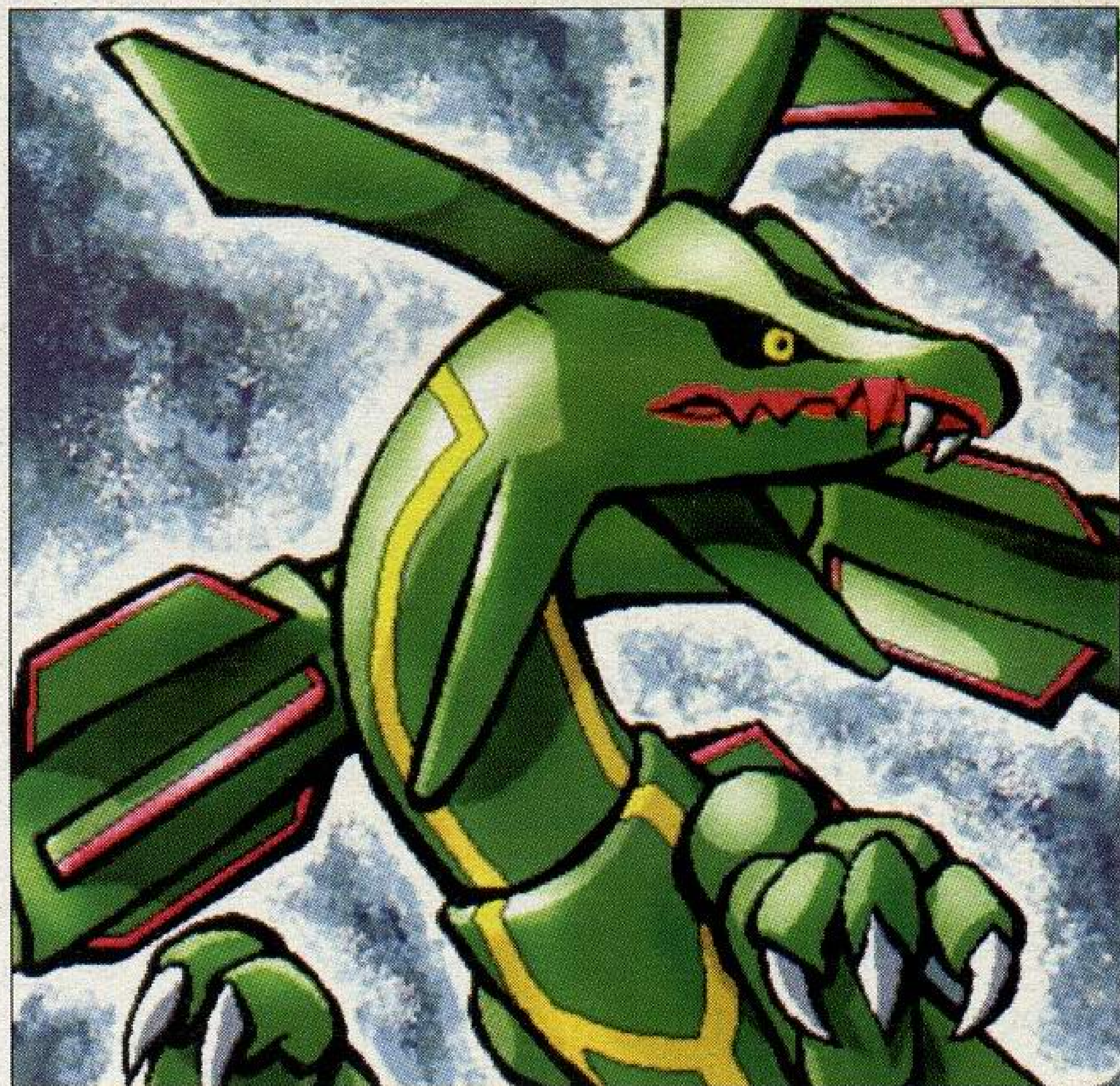
"小火马！使用你的践踏！"但践踏没能打倒奇怪的鬼蝉！"鬼蝉，银色之风！"一道强劲的风刮向了小火马，击中了小火马的要害！"水狗王！使用你的地震！"一下子地面强烈地抖动，接着就开始塌陷，恶魔龙虾和小火马被击中，但对鬼蝉却没有任何伤害！"恶魔龙虾！回来！去吧！瑜伽猴！""小火马，回来吧，去吧，大麻燕！""但是我记得你没有大麻燕啊。"斐问道，"我在离开金水市的时候佳叫我带来的，这是唯一的希望了！""鬼蝉，怪异光！"一道不知名的光团打中了水狗王，水狗王混乱了！"水狗王，回来休息一下，九尾，先上场顶一下！""大麻燕，燕返！"成功了！一道非常快的翅膀攻击打中了毫无防备的鬼蝉，鬼蝉一下子便倒下了！"瑜伽猴，先使用一下替身！"瑜伽猴从自身中提出一部分的体力造了一个一模一样的替身。"九尾，使用你的剧毒！"但是剧毒打在了瑜伽猴的替身上，剧毒被挡掉了，替身也很快消失了！"大麻燕，结束这场战斗吧，燕返！"大麻燕的翅膀迅速地打击了瑜伽猴，效果拔群！瑜伽猴倒下了！

"你输了，把宝石给我吧！去吧，变色龙，使用你的盗窃！"变色龙伸出长长的舌头，从尚的手里盗走了宝石！"快，我们快离开这里！血翼飞龙，从岩洞的上面飞出去！这个洞快要塌了！"血翼飞龙朝天吼叫了一下，拍打着翅膀，智，勇和斐坐了上去，离开了岩洞，就在飞出洞穴的一刹那间岩石洞穴便塌陷了。



"你们快看！"智指了指遥远的南方，那座高不可及的天柱里飞出了一条浑身碧绿色，长者两只前爪的庞大的龙，盘旋在蔚蓝的天空中！"传说中觉醒的天空龙！"勇惊奇地望着。这时，天上突然洒下一道夺目的光芒，照射在天空龙的身体上。

"让这一切都成为过去吧！"智说着，把手中的绿宝石扔向深潭，水面溅起一朵漂亮的水花，不见了宝石的踪影。天空龙在空中望到了这一情形，猛然向上跃起，消失在高高的云层里，没了踪影……众人　望着天空龙消失的痕迹，各有所思……



大结局

HF团的阴谋破灭了，天空龙回到了它应去的地方，世界也恢复了平静。

智站在高高的山坡上，望着巨大的方圆大陆，雷走到了他的旁边。"还给你，你的化石翼龙。"雷递给智一个精灵球。"不用了，你收下吧。我想化石翼龙一定和你关系很好了。"智把精灵球推还给了雷，"谢谢你了。"雷说着。"不客气，我们是好朋友嘛，而且敌人还会出现，战斗仍将延续。"智对雷微笑道。

是啊，在这广阔的精灵世界中，每个人的力量是渺小的，但邪恶终究都会被正义所打败……



希望广大学生在游戏世界里遨游的时候不忘学习的重任，做一个学习游戏双丰收的标准。
李剑，23，男，050000，石家庄河北省医科大学附属第二医院学生楼231号，兴趣：看书、音乐、PM、GBA

2.9英寸的『宽银幕』
——点评GBA上的电影改编游戏

日本厂商是很会赚钱的，在他们手里A·C·G(动·漫·游)是一体的，同一作品可能先出动漫，而后被改编成游戏；也可能一款游戏畅销之后又被改编成动漫。总之，不将值得榨取的“剩余价值”全部榨干，他们是不会善罢甘休的。面对全球每年数十亿美元的巨大游戏市场，欧美厂商自然也对其虎视眈眈，他们手里同样握着可以充分利用的题材资源——那就是丰富的电影题材。诚然，个别厂商在制作电影改编的游戏时完全吃电影的老本，缺乏有诚意的投入，导致了部分游戏的制作水平低下，玩家买回去后大呼上当，产生了“电影改编游戏=垃圾”的偏激想法。不过，我们也得看到，有些厂商还是很好地利用了电影资源，推出了相当多的制作精良、值得反复研玩的精品游戏。现在，希望各位读者能够摘下有色眼镜，跟着小雷我来一起领略一下GBA上的电影改编游戏的魅力！

注：由于此类游戏多为欧美厂商制作，所以以下的游戏发售时间均以美版游戏为准。

接上期

文/NW旅团 克雷斯 责编/娜卡



JURASSIC PARK 三、侏罗纪公园系列



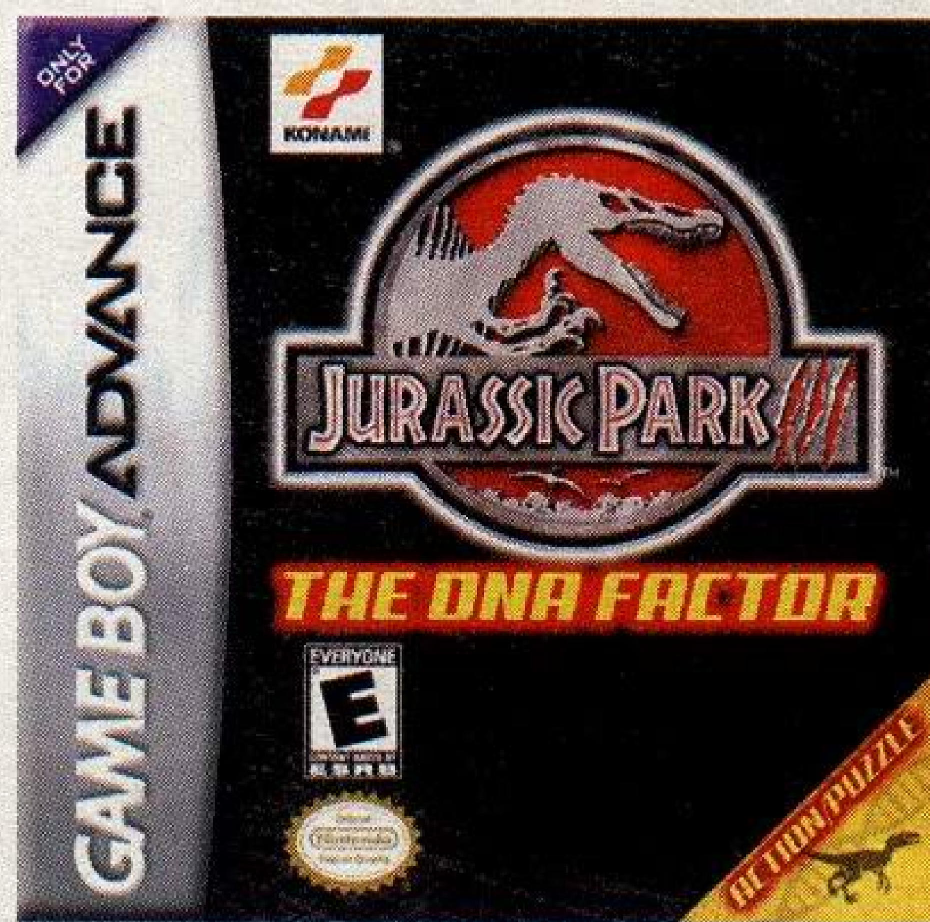
经典恐怖系列《侏罗纪公园》也早已是声名远播了，好莱坞大导演史蒂芬·斯皮尔伯格从1993年开始制作此系列电影，他使用最先进的电脑动画技术，创造出了栩栩如生的恐龙。同时，他还结合了科幻以及科学的元素，以令人咋舌的特效场面及令人惊悚的紧张情节拍出了这一令人叹为观止的系列影片。

GBA上关于《侏罗纪公园》的游戏共有四款，不过这四款都是KONAMI基于系列电影第三弹《侏罗纪公园3》而制作的。因此，小雷还是先把这部影片给读者朋友们作一个简单的介绍吧：

曾有过侏罗纪公园探险经历的古生物学家阿伦因研究经费的问题而陪同大富翁保罗和其前妻到侏罗纪公园小岛作一次航空探测。不料由于半路上阿伦与保罗因是否在小岛上降落的问题而发生争执，致使飞机失控一头撞进了岛上的丛林，一群不知名的恐龙迅速围了上来。就这样，新一轮的恐怖逃生之旅开始了……

侏罗纪公园3：DNA因素
（Jurassic park3：The DNA factor）

厂商:Konami	发售日:2001.07.09	容量:64M	类型:ACT



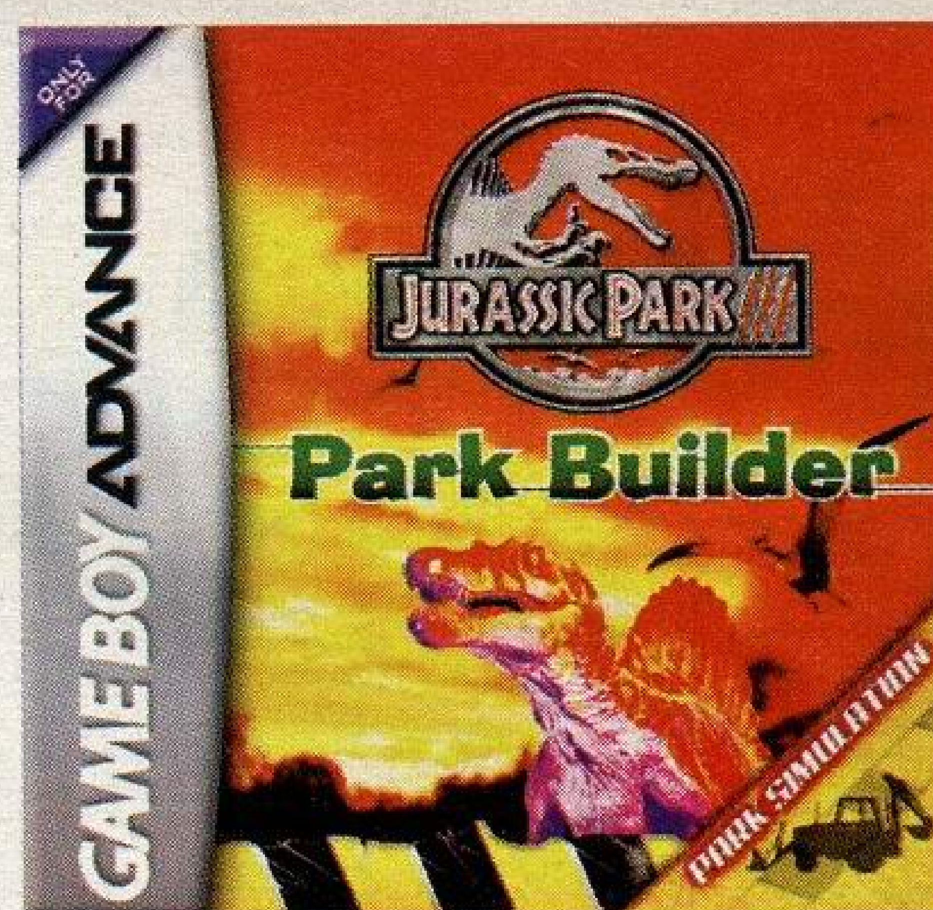
在本游戏中，玩家将扮演飞行员Lori（萝莉？汗……）Hanson和摄影师Mark Hanson在各个关卡避开恐龙的攻击采集DNA样本。玩家只要在每关收集够指定数量的DNA样本（不必perfect）并且拿到DNA瓶就算完成任务了。由于对手是强大的恐龙，所以建议大家还是能躲就躲吧，不要硬拼，就当作是《恐龙危机》GBA版来玩吧！游戏还可以收集恐龙图鉴，每关的末尾还有一个2D的射击版面，不过，用的不是枪，而是……注射器……。由于游戏其实只不过是由Konami在夏威夷的分公司制作的，因此大家也就不要指望游戏能有多高的素质了。

像我这样的大姑娘喜欢掌机迷的估计并不多，不过没办法，都是男友的事，嘻嘻，现在我玩SP他玩GBA。窦汝雯，22，女，300173，天津市南开区风荷园小区9—2—302，兴趣：掌机、睡觉、吃好吃的　雪人：男人真命苦啊！女生最高！

侏罗纪公园3：公园建造者

（Jurassic park3：Park builder）

厂商:Konami	发售日:2001.09.14	容量:32M	类型:SLG



事隔仅仅两个月，Konami就推出了系列新作，不过Konami不愧是软件大厂，真是创意十足啊！竟然想到用《侏罗纪公园》的题材来制作这款类似于《主题公园》的模拟经营类游戏，不得不让人佩服。只是公园里的恐龙会不会跑出来啊？汗……

游戏的一开始，玩家有一百万金钱用于公园的建设。除了公路、餐厅等必备设施外，玩家还可以种植许多远古时代的植物，如远古的雪松等。公园里还可以用喷泉和恐龙的雕像来进行装饰。初具规模以后，玩家就可以在电视上做show或是到网上给公园做广告，以提高知名度。等发展到一定程度以后，玩家还可以在公园内建立DNA研究实验室来培育新的恐龙品种。

侏罗纪公园3：小岛攻击

（Jurassic park3：Island attack）

厂商:Konami	发售日:2001.11.16	容量:64M	类型:ACT



又是两个月后，Konami的速度还真是快啊！

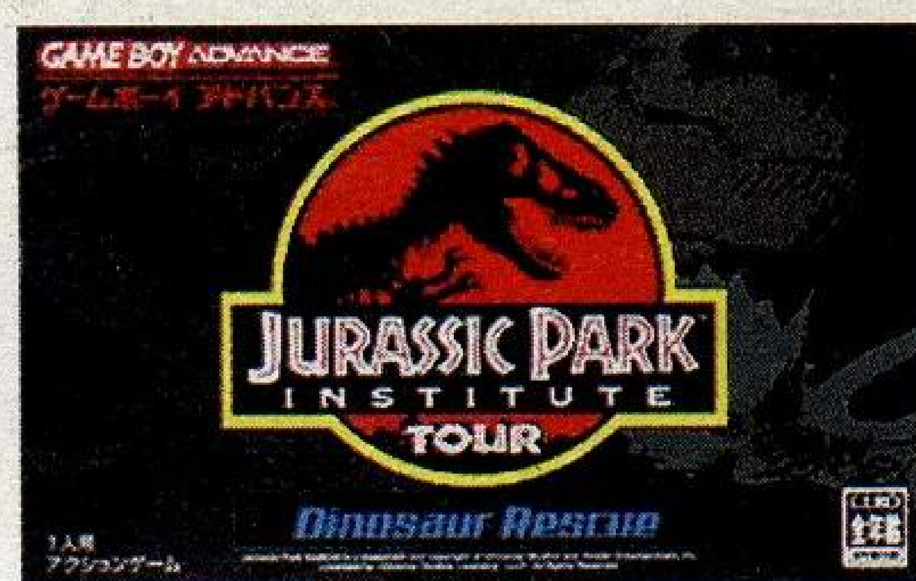
本作是一款动作游戏，不过却包含了三种模式：第三人称探险模式、卷轴动作模式和竞速模式。这样的搭配还是比较令人喜欢的，因为它不至于使人感到游戏过于单调而对游戏产生厌恶感。

游戏的画面有了大幅进化，恐龙的AI也提高了不少，难度也就相对增加了。不过游戏的手感比较粗糙，尤其是瞄准时让人感觉很别扭。虽然同类游戏也有这方面的问题存在，不过Konami这样的厂商犯这样的错误就不得不BS一下了。

侏罗纪公园：研究之旅——恐龙救援

（Jurassic park：Institute tour——Dinosaur rescue）

厂商：Konami	发售日：2003年	容量：32M	类型：ETC



这款游戏是Konami在其2003年于日本东京国立代木竞技场举办的“侏罗纪公园研究之旅”活动中以低价发卖的，这款游戏其后也没有公开发售，也就是说只有当时在会场当场才能买到。

游戏是收录了五部迷你游戏的动作游戏，属于小品类型的，玩起来十分轻松。随着玩家的不断过关，将可以不断地收集到恐龙的照片写真，对于喜欢恐龙的人来说，应该很有价值吧。



今天，我与掌机迷的初恋一开始。
张谢汐，12，女，210029，南京市第四中学初二5班，兴趣：漫画、GB



Star wars 四、星球大战系列



《星球大战》系列电影也是家喻户晓啊，作为科幻电影的先驱，《星战》系列影片中的一些设定也为以后此类电影奠定了基础。它那壮阔的场面，曲折的剧情，震撼的音乐，都注定了《星战》系列必将在人类电影史上留下重重的一笔。

为了使广大星战迷能够在GBA上也领略到《星战》系列的风采，制作商也推出了《星战》系列游戏：

星球大战前传：绝地武士
（Star wars：Jedi power battles）

厂商:THQ	发售日:2001.11.14	容量:64M	类型:ACT



作为GBA发售早期的游戏，大家也就不必对其素质抱有太高的期望了，把它当作制作方用来检验GBA机能的试验品也许对广大星战迷来说还好过些。



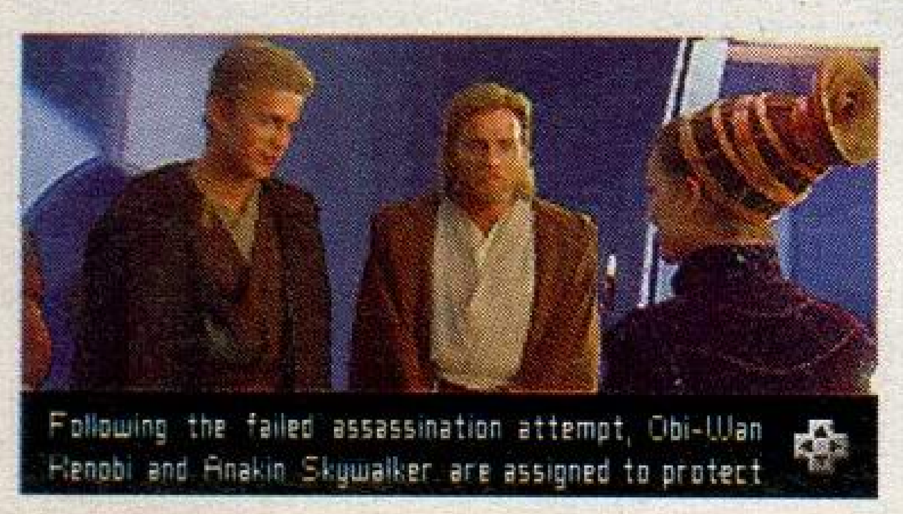
在游戏中，玩家要扮演3名超能的绝地武士，与敌人展开殊死搏杀。虽然游戏也是用的45度斜视角，不过画面并没有什么立体感，而且画面也太过朴素，越看越别扭。游戏的操纵性也不是很好，人物只有跑动而不能步行。说了这么多不好，其实游戏的音乐还算是其一个亮点，毕竟来自于《星战》嘛！

星球大战：克隆人的进攻
（Star wars：Attack of the clones）

厂商:THQ	发售日:2002.05.30	容量:64M	类型:ACT



在本作中，游戏一改上一作中人物过小的状况，而是将人物制作得比较大，游戏本身也改为了横向卷轴类的动作游戏。玩家仍然要扮演超酷的绝地武士，用激光剑反



弹敌人的攻击也是很刺激的，就好像是简化版的《鬼武者》系列的“一闪”。游戏共有12关，总体来说也是差强人意，不过适时插入的3D飞行关是其一个大胆的突破。（因为当时敢于向GBA的3D机能挑战的人少之又少）



恶魔城晓月练级法：在炼狱斗技场从电梯闯三关那处，有一关全是光柱骷髅，在那里用魔兽变身可秒怪，经难很多离记录点也近，不怕没MP，一会就99级了。EEYORE，16，男，100013，北京市朝阳区各平街15区2号院2号楼1808号，兴趣：PLAY ALL GAME

星球大战：新帝国军

（Star wars：The new droid army）

厂商:THQ	发售日:2002.11.20	容量:64M	类型:A·RPG



这次的《星战》最新作比起前面两个来说应该说进步不小，游戏中包含了许多星战系列里的经典角色。游戏类型也改为了A·RPG，不过没有加血道具存在，角色的生命力和原力会随着时间的流逝而逐渐恢复。

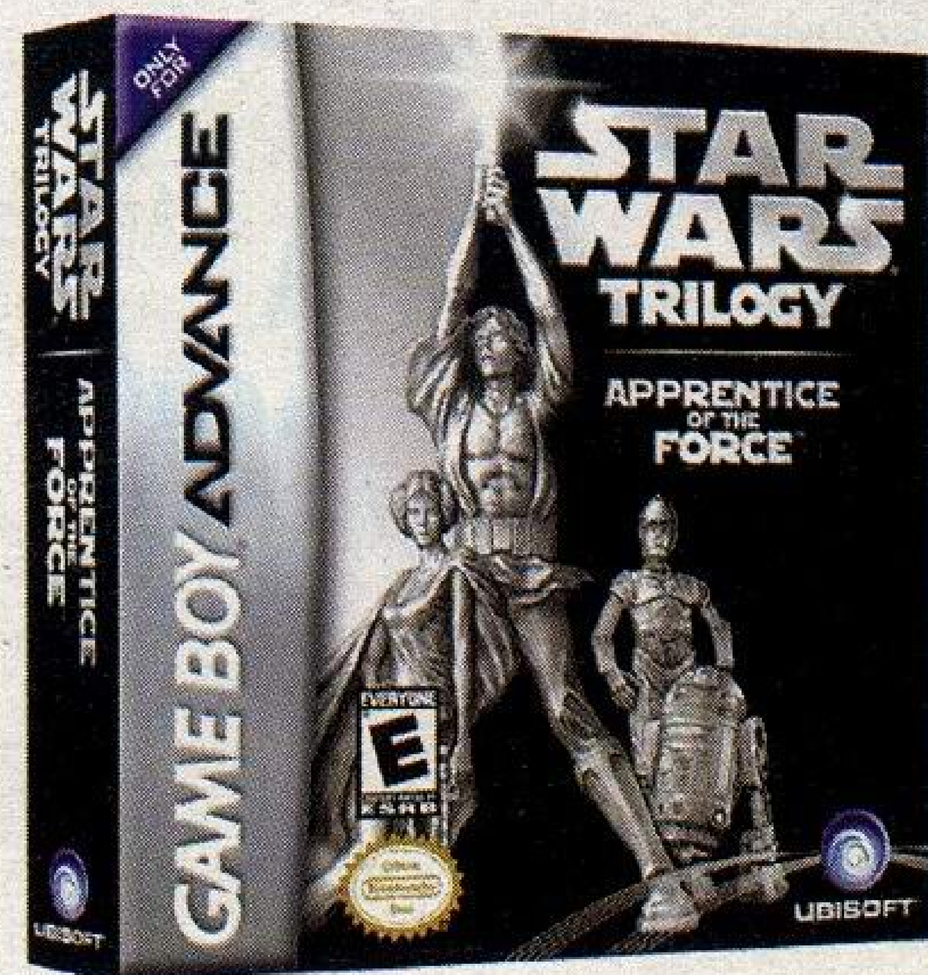


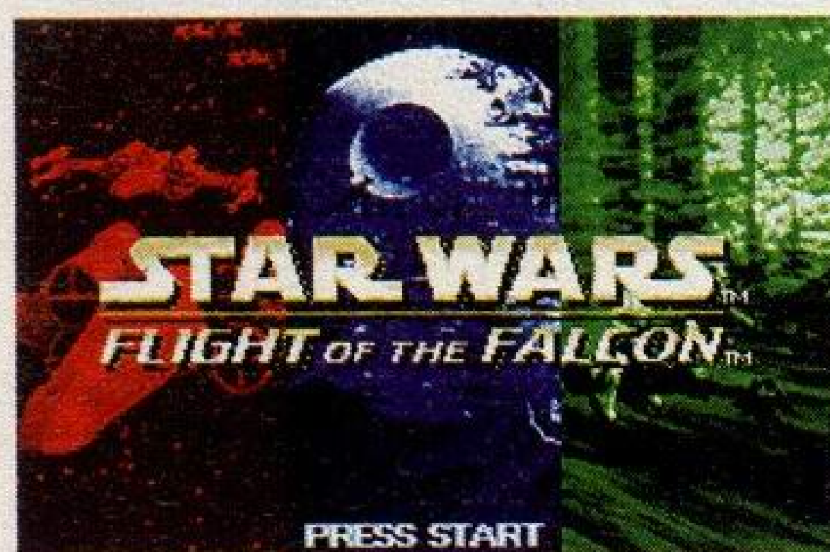
玩家还要灵活运用各种能力，在制作精良的场景中去解谜和战斗。此外，游戏还有一个多人原力对决模式，赶快拿起手中的激光剑，与你的朋友们一决胜负吧，看看谁才是真正的“绝地武士”！

星球大战：猎鹰飞行队

（Star wars：Flight og the falcon）

厂商:THQ	发售日:2003.11.19	容量:64M	类型:STG





由于《星球大战》系列电影里波澜壮阔、包罗万象，因此，许多其中的元素也被提炼出来，单独作成游戏发售（比如N64上就有一款以《星战》中的各种飞行器为题材制作的竞速游戏），这不，GBA上也有这么一款星战“衍生”游戏出现了。

《星球大战：猎鹰飞行队》是一款动作射击类游戏，玩家将操纵Han Solo驾驶着小型输送机Millennim Falcon参加总共14场战斗，并造访数个星战中的著名场景。这可能是最为前卫的飞行器了，武器和装甲都可以强化，相信玩家一定会过瘾的。

星球大战三部曲：原力之学徒

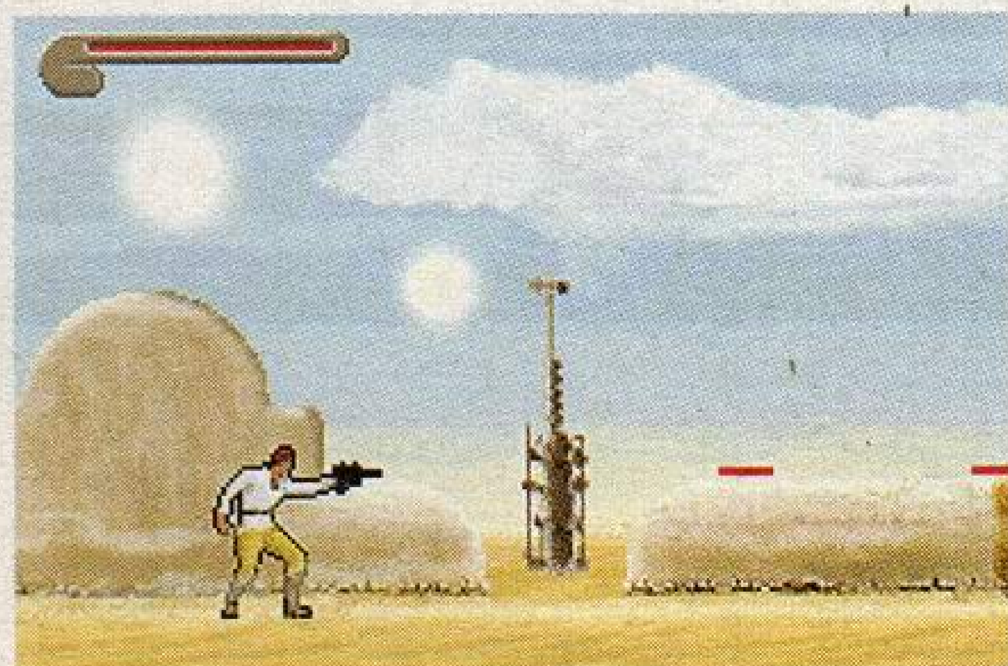
（Star wars trilogy：Apprentice of the force）

厂商:Ubi Soft	发售日:预定2004.09.21	容量:未知	类型:ACT



这款游戏和《指环王：第三纪》一样，也是尚未发售的，游戏预定2004年9月21日与卢卡斯的《星球大战三部曲DVD》同时发售（这也是现今各厂商惯用的伎俩之一），相信读者朋友们看到本文的时候就已经能玩到了。

就目前的资料来看，游戏还是相当令人期待的。本作是由育碧软件与乔治·卢卡斯公司合作策划，育碧旗下最大也是最具开发力的蒙特利尔工作室开发制作的，所有电影中的精彩镜头都将完美无缺地在游戏中展现出来。玩家将操纵卢克由天行者最终成长为绝地武士，并打倒邪恶势力拯救自己的姐姐。游戏还支持多人连线比赛模式。



此外，育碧的发言人称：“我们可以在GBA上为所有从5岁到50岁的星战爱好者提供最好的星战游戏。这个游戏肯定是圣诞节最好的礼物。”

五、迪斯尼/皮克斯系列

写到此处，小雷心里酸酸的，迪斯尼与皮克斯这对动画界曾经的黄金组合创造了一个又一个的奇迹，它们合作创作的几部电脑动画片（《玩具总动员》1、2《虫虫危机》《怪物公司》《海底总动员》）一作刷新一作的票房记录，堪称一段神话。而如今，由于制作理念的不同，两家公司很可能会分道扬镳了。这对所有的电影和动画爱好者来说，都是一阵隐隐的心痛。在此小雷请读者朋友们关注预定今年11月5日上映的《超人特攻队》，因为这很可能是迪斯尼和皮克斯合作演出的最后一台戏了。

好了，情绪有些低落了，赶紧打住，还是让我们来看GBA上的相关主题的游戏吧：

怪 物 公 司
（Monsters Inc.）



厂商:THQ	发售日:2002.06.21	容量:32M	类型:ACT

《怪物公司》这部卡通影片讲述的是，有一家为怪物世界提供电力的怪物电力公司，他们的雇员——一群面目狰狞的怪物靠吓小孩子获得的尖叫声爆发的能量来为公司服务。后来，长毛怪苏利文和它的伙伴独眼怪麦克偶然间将一个人类小女孩带回了怪物世界，结果引起了轩然大波……

游戏基本和原作影片一样，虽然以怪物为主角，但却并不让人觉得恐怖，反而给人以温情感。游戏的主要目的就是收集散落在各处的房间门的碎片，将小女孩顺利送回家中。游戏的画面十分清新，怪物的毛发也如电影中那样处理得十分逼真。

另外，游戏的房间为随机生成型的，每次进都会有差别，适合反复游戏。

海 底 总 动 员
（Finding Nemo）



厂商:THQ	发售日:2003.05.01	容量:64M	类型:ACT

这部卡通影片相信大家都看过吧，去年暑假的时候可是相当轰动啊，在国内好多大城市上映时都可谓万人空巷啊，也给当时较低靡的国内电影市场注入了一剂强心针。

《海底总动员》这部讲述一对小丑鱼父子的离别与艰苦重逢故事的影片，无论从剧情编排，动画制作，配乐音效等各方面来说都无可挑剔，如果读者您还没看过，小雷建议您快去补课，不然可实在是太遗憾了！

说回这款游戏，画面一如电影中那般漂亮，给人以美的享受。游戏的关卡和谜题设计也是匠心独具，合情合理，几个小游戏也是十分独特，令人百玩不厌。

另外，通关以后还会有绝密写真的出现，估计照片中的那群人是游戏的开发组成员吧。



没有玩过的游戏，不要说它是垃圾，这是非常不礼貌和不尊重人的。莫保金，18，男，510300，广东省广州市海珠区路江汇源大街15号，兴趣：绘画、看漫画、卡通、玩游戏　雪人：完全同意！





海底总动员：冒险再续

（Finding Nemo：The continuing advanture）

厂商:THQ	发售日:2004年9月	容量:32M	类型:ACT



就在小雷的这篇专题快要完成的时候，偶然间发现了这款新游戏的ROM，于是小试了一下，感觉还可以。

在原作电影中，尼莫和鱼缸中的伙伴最终成功地获得了自由，也许尼莫的心太善良了，于是它在本作中又开始帮其它同样被人类束缚的朋友逃脱人类的魔掌！（汗……好像把人类说得太过于邪恶了）

游戏中，玩家要操纵各种鱼类收集碎片，然后到达水中。这时由尼莫完成一个MINI游戏，就算拯救成功了。

不过，现今正是大作频出的游戏高峰期，估计本游戏不会引起多少玩家的兴趣。

迪斯尼公主

（Disney princess）

厂商:THQ	发售日:2003.04.01	容量:64M	类型:ACT



迪斯尼手中有很多童话，而有童话就自然少不了公主的存在。THQ就看中了这一点，将众多迪斯尼的公主们聚集起来，推出了这么一款童话合集般的游戏。

游戏集结了众多大家耳熟能详的公主角色：白雪公主、灰姑娘、睡美人、小美人鱼……都如原版动画中那么美丽。游戏中共有六大关，每大关又有三小关，都是完全按照动画原作设定的，每个公主有自己的一段故事，给人感觉就像是六个小游戏的合集。

有了这么多漂亮MM的加入，相信对玩家会有不小的杀伤力，只是厂商将游戏选定在愚人节这天发售，不知其用意何在。

加勒比海盗：黑珍珠的诅咒

（Pirates of the Caribbean：Curse of the Black Pearl）

厂商:TDK	发售日:2003.06.24	容量:64M	类型:ACT



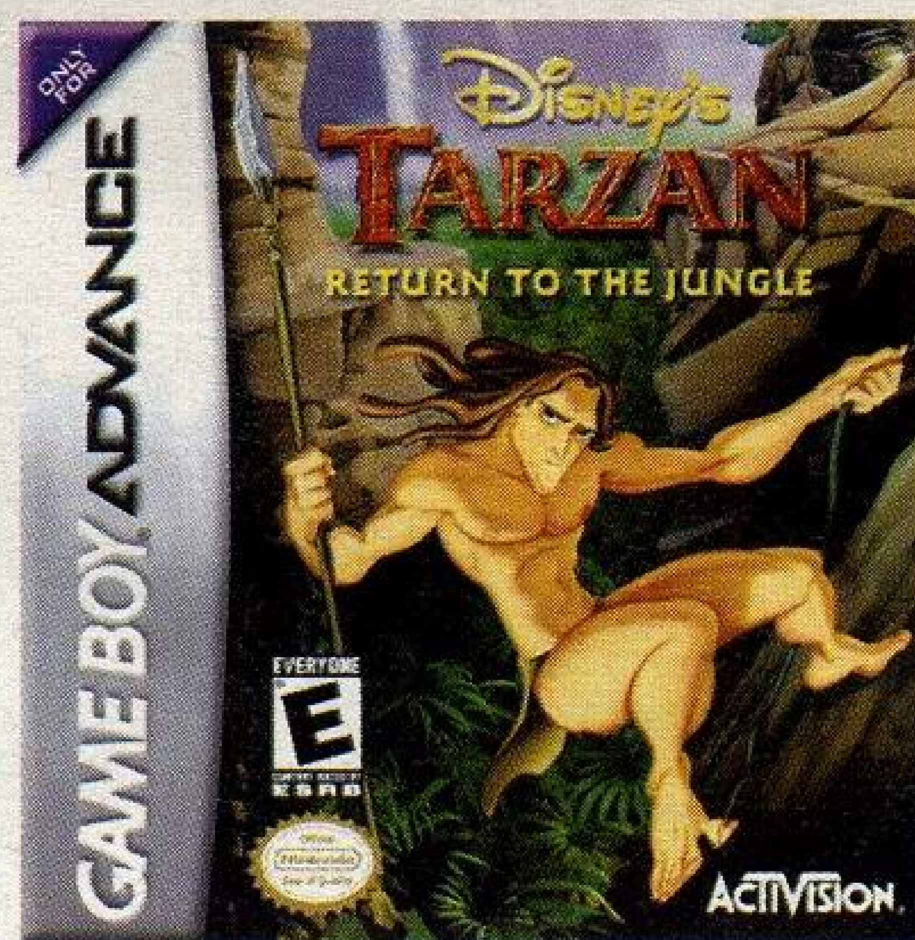
迪斯尼终于也拍出了这么一部“成年人向”的电影。在此之前，几乎所有的海盗题材的影片都像中了诅咒一样，票房全部惨遭滑铁卢。不过，本片终于走出了这一怪圈儿，抛开其他因素不算，单就全片超过300个以最新CG科技制作的特技效果镜头就足以体现出本影片的精彩了。

比起电影来，这款游戏可就没有那么高的素质了，剧情也和电影版的有些出入。游戏是斜45度视角的，不过主角跳跃的动作还真不是一般的难看。虽然游戏中也有陆战和海战，不过小雷建议喜欢海盗题材游戏的玩家还是去玩《海贼王》系列吧。

哈哈！又有新的《掌》了，好高兴来到书店，我看了看内容，这时书店的老伯伯指着书上的NO384号口袋、怪兽"天空"说这个是癞蛤蟆，买了看吧，买吧！叶泉泌，13，男，325000，中国浙江温州鹿城工横河新村20幢4楼，兴趣：泡泡糖、玩SP（特别是口袋）

人猿泰山：重返丛林
（Tarzan：Return to the jungle）

厂商:Ubi Soft	发售日:2002.10.31	容量:64M	类型:ACT



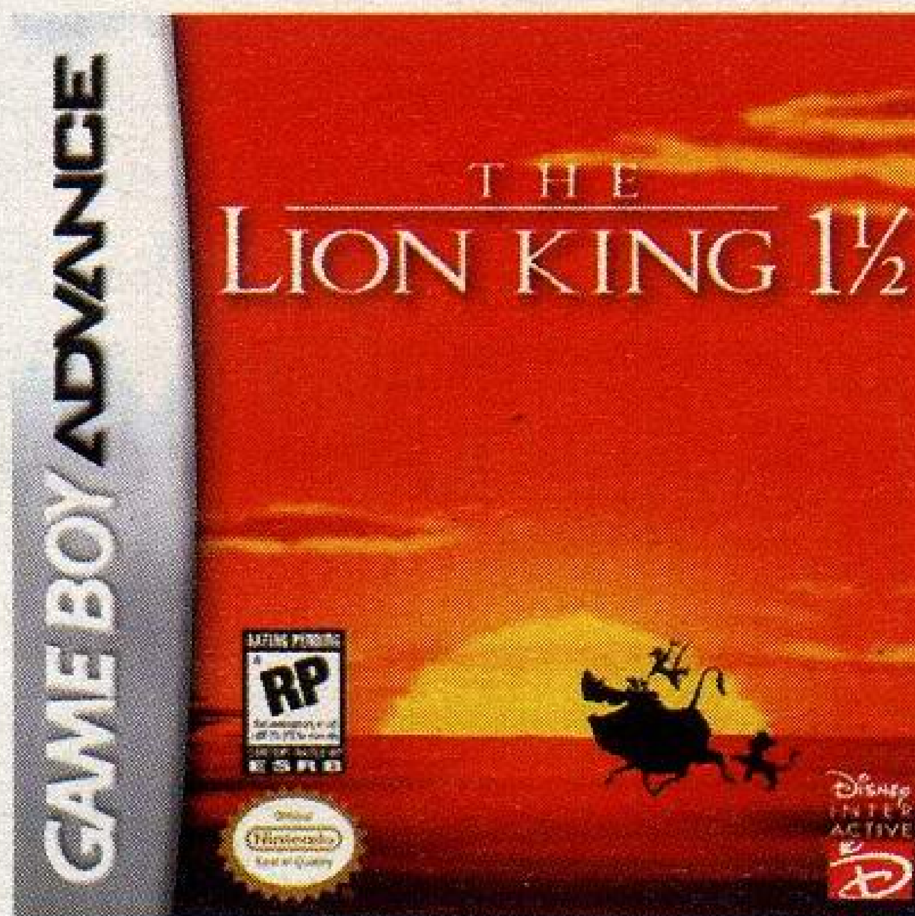
又一个银幕英雄，当泰山攀着藤条，从一棵树上荡到另一棵树上，并发出“啊——”的喊声的时候，简直帅呆了！

《人猿泰山：重返丛林》是GBC版系列游戏的续作，由于平台的进化，游戏自然也不可同日而语了。更流畅的画面，更丰富的动作和更好的操作性，都让喜欢本游戏的玩家欣喜不已。

游戏见证了泰山由一个小孩儿慢慢地适应丛林生活，并最终成长为森林之王的全过程，喜欢泰山的玩家赶快去玩吧。

狮 子 王1 1/2
（Disney lion king1　1/2）

厂商:Disney	发售日:2003.10.31	容量:64M	类型:ACT



不要误会，这不是当初的那部《狮子王》，而是《狮子王 1 1/2》（也可以说是狮子王1.5）。故事虽然还是原来的故事，不过却是以猫鼬Timon和疣猪Pumbaa的视点来重新演绎一番。两位主人公在全新的冒险行动中，分享着在寻找家园过程中的喜悦与欢乐。

游戏质量可以说不过不失，还蛮有趣，适合家庭娱乐。不过，虽然质量一般，但凭借着影片的超高人气，本游戏应该还是会有一定的市场的。

阿 拉 丁
（Aladdin）

厂商:Capcom	发售日:2004.03.11	容量:32M	类型:ACT



经典SFC游戏的移植作，游戏以动画故事为主题，讲述了身为王国大臣兼企图统治世界的邪恶魔法师Jafar为了追求更强大的力量而企图得到神灯，而我们英勇的主人公阿拉丁则为了阻止他的阴谋而踏上了征程……

游戏相当出色，卡普空的动作游戏制作水平可不是盖的。许多电影中给人留下深刻印象的动作要素（如跳跃、投掷苹果、使用布匹缓降等）都在游戏中被忠实还原。此外，《阿拉丁》电影中最精彩的飞毯设定也会出现在游戏中。

总之，游戏是很棒的，无论你是否玩过超任版，本游戏都是很值得尝试一下的。

六、美国漫画超级英雄系列

与日式漫画强调同伴间的协作与友情不同，美国漫画中有相当一部分都是靠某一英雄的单打独斗来维护世界和平的。没办法，东西方文化差异使然，谁叫人家欧美人崇尚个人英雄主义呢。

令人汗颜的是，这些超级英雄们都是因为机缘巧合而获得了超能力（说是机缘巧合，其实无非是要么被辐射，要么被变异生物咬到），然后就利用超能力去惩奸除恶，除暴安良。剧情基本上都是这么安排，而老外居然对此钟爱有加，没办法，文化使然，文化使然。再加一句，超级英雄的换装速度绝对都是一流的，呵呵……

废话少说，我们来看游戏：





超人：倒计时危机
（Superman：Countdown to Apokolips）



厂商:Infogrames	发售日:2003.03.26	容量:64M	类型:ACT

对于超人，读者们肯定不陌生。这个将“内裤外穿”还飞来飞去炫耀的家伙（寒）可是无数次地拯救了大地众生啊！从犯罪组织到即将撞上地球的小行星，没有他阻止不了的东西。也正是他的存在，才显得警察们都愚蠢之至（汗……）。同时，超人也是影坛，游戏中的常客，只要制作方愿意，超人就永远不会下岗。

对于游戏厂商来说，所要做的仅仅是杜撰一个全新的黑暗势力或人类危机出来，剩下的等超人来就OK了！

《超人：倒计时危机》就是这么一款游戏，在教学模式里学会飞行和冰冻光线等超人技能后，英雄就可以出动了。只是游戏中可以收集各种流氓和敌人的资料这一点看出，厂商还真是恶搞啊！

猫　女
（Catwoman）



厂商:IEA	发售日:2004.07.20	容量:64M	类型:ACT

来自蝙蝠侠系列漫画的人气角色“猫女”终于也自成系列了。而《猫女》这部影片是华纳公司今夏力推的野心之作，据说影片的拍摄计划早在10年前便已开始在好莱坞各大影业公司间流传。影片上映后，两大性感女星哈莉·贝瑞和莎朗·斯通的联袂出演也成为了本片的一大看点。

游戏是使用《博德之门：黑暗联盟》的游戏引擎的增强版本来制作的，因此本作的光影效果十分出色。再加上颇具立体感的斜45度视角制作，使游戏画面动感十足，华丽异常。游戏的场景也十分广阔，A、B键的招式组合也蛮丰富，最爽的要算潜伏到敌人背后，然后用鞭子勒住敌人的脖子，让敌人窒息而死了，感觉和《天诛》系列的暗杀有异曲同工之妙。

不过，同样由于45度斜视角的缘故，人物跳起来以后感觉有些发飘，落点不太好控制，不过谁让主角是猫女呢，也许猫女跳起来就这感觉吧，呵呵……

夜　魔　侠
（Daredevil）



厂商:Griptonite Games	发售日:2003.02.05	容量:32M	类型:ACT

改编自本·阿弗莱克主演的同名电影，主角马修的双眼曾经在拯救即将被卡车撞到的老人时意外地被车上溢出的放射性废料弄瞎，但他从此却拥有了蝙蝠声纳般锐利的“视觉”。从此，日间他做一名律师，夜间却将正义带遍纽约的街头……

游戏质量一般，不过雷达感应模式比较有创意，利用它可以转换视角发现隐藏的敌人。

床前明月光，床上一盏光，举头打游戏，低头看《PG》。
沈建乐，16，男，100054，北京市物资贸易学校高二1班，兴趣：篮球、GBA、PG





蝙蝠侠：复仇
（Batman：Vengence）

厂商:Ubi Soft	发售日:2001.10.29	容量:64M	类型:ACT



又是一个制作厂商永远也不会放过的角色。

游戏的情节是由华纳兄弟影业公司和DC Comics协助原创的，小丑Joker、哈比·奎因、毒藤女和冰人等大反派也将悉数登场。玩家要利用各种蝙蝠格斗技和敌人展开战斗。赛车关卡超拉风啊，蝙蝠车可是黑夜里的一阵飓风啊！（无限YY中……）

只是作为一款动作游戏来说，游戏的手感比较糟糕，这无疑是一个致命伤。

蝙蝠侠：辛特组的复活
（Batman：Rise of the Sin Tzu）

厂商:Ubi Soft	发售日:2003.10.27	容量:64M	类型:ACT



育碧这次为本款游戏特意请来了Jim Lee来重新设计角色形象，使游戏的画面呈现出更多的漫画味道。



在总共12关的游戏中，玩家能操纵的角色增加到了四个：蝙蝠侠、蝙蝠女、罗宾和吸血蝙蝠。每个角色都有各自独特的动作，值得一玩。

蜘蛛侠：电影版
（Spider-man）

厂商:Digital Eclipse	发售日:2002.04.29	容量:64M	类型:ACT



高中生彼德·帕克无意中被一只受过辐射的蜘蛛咬到，从此便拥有了蜘蛛的能力，于是又一个超级英雄诞生了……

剧情虽然老套，不过电影拍得的确不同凡响，也让托比·马奎尔这个原本名不见经传的毛头小子一举成名。



同样不很出名的Digital Eclipse公司推出了这款《蜘蛛侠：电影版》。玩家要使用多种蜘蛛能力，与绿人、蝎子、打击者等对手较量一番。在游戏的进行中，玩家还可以解开秘密单位来进行自身能力的增强。

由于是电影版改编的，制作方在游戏中还加入了14张原作剧照，算是对得起广大玩家了。

蜘蛛侠：未知的威胁

（Spider-man：Mysterio's menace）

厂商:Activision	发售日:2001.09.19	容量:64M	类型:ACT





这款游戏是基于漫画改编的，背景也是漫画风格的。应该说这款游戏做得很不错，无论是荡着蛛丝在空中飞舞，还是爬在高楼大厦的表面，感觉都做得很到位。

总之，喜欢蜘蛛侠的玩家不要错过本款游戏就是了。

蜘 蛛 侠 2

（Spider-man2）

厂商:Activision	发售日:2004.06.28	容量:128M	类型:ACT





历史上投资最高的电影！

历史上首映票房最高的电影！

对于电影不想多说什么了，没看过的又不肯补课的玩家就只能怨你自己了。

游戏采用了128Mb的大容量，主要是游戏中加入了几段精彩的电影片段，十分诱人。游戏本身也十分优秀，以蜘蛛币来购买新招式和新技能的设定也非常新颖。游戏平时是2D画面，当蜘蛛侠在高楼大厦间穿梭的时候，游戏就变为了3D场景，很有气氛。

此外，游戏某些场景还可以照相，很有意思。

总之，游戏和电影都是不可错过的，再奉劝一遍，没看过没玩过的赶紧补课！

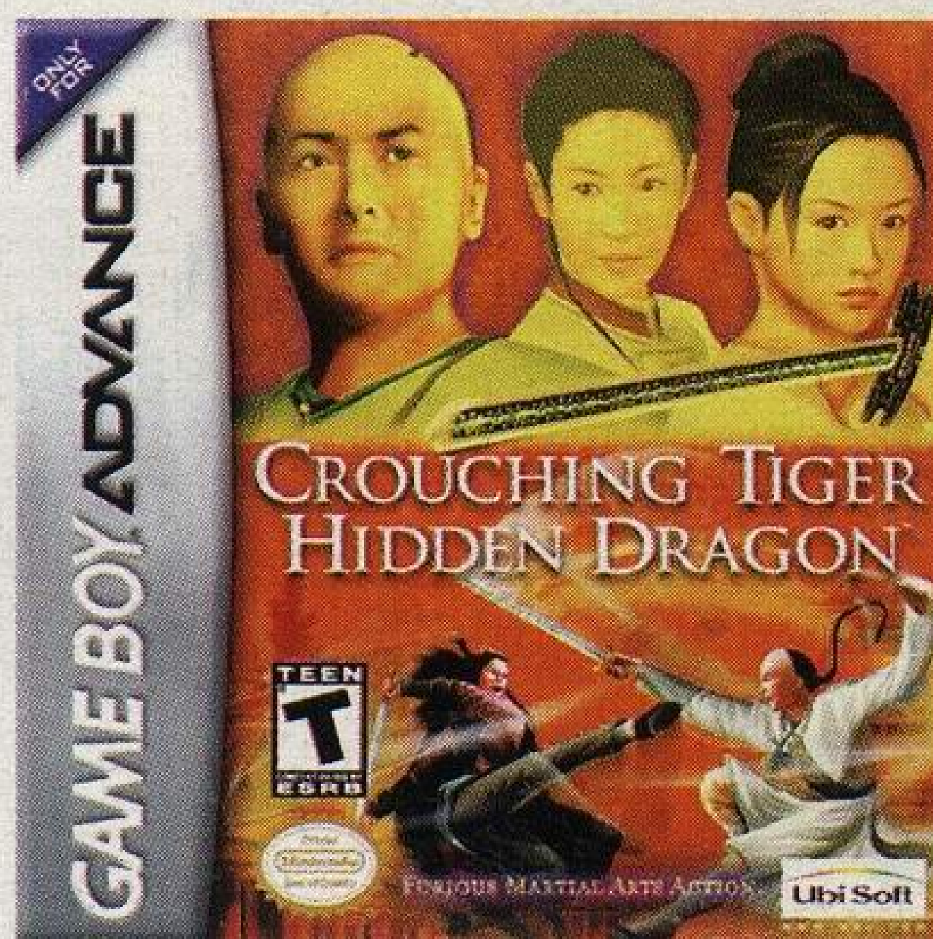
七、“国产”系列

说是“国产”，其实游戏还是人家外国厂商做的啦，只不过游戏中的主角都是我们“中国制造”，所以就做出了这么一个系列，呵呵……

卧 虎 藏 龙

（Crouching tiger,hidden dragon）

厂商:育碧软件	发售日:2003.10.31	容量:64M	类型:ACT





台湾导演李安大大地给中国人出了一口气，尽管很多国人对其表示不屑，但不可否认，《卧虎藏龙》这部“拍给老外看的动作片”确实获得了极大成功，它使得中国武术继李小龙之后再度在全球大放异彩。

Ubi Soft抓住这一良机，将《卧虎藏龙》改编成了游戏，并发行了多种版本。单就GBA上的本作来说，素质还算说得过去。游戏的动作性很强，颇为丰富的场景也让国人倍感亲切，古城、大漠、竹林……中国风味儿得到了充分的展现。游戏的情节十分贴近于电影，讲述了玉娇龙从追赶盗贼罗小虎到与李慕白竹林决斗的这一段故事，经典场景尽现，看过原作电影的人再玩本款游戏，肯定会别有一番乐趣。此外，游戏的特色之一是“Kung Fu Guide”（功夫指南）和搓招系统，这也增加了这款动作游戏的可玩性。

老外给《卧虎藏龙》的英文名称是“Crouching Tiger Hidden Dragon”，直译过来就是“蹲着的虎，藏起的龙”！超级无敌闪电霹雳那个瀑布汗啊！（- -bbb）真希望以后在这方面能给点诚意。

在牧场物语中，工具的升级经验可以在不消费时间的地方，（如房间里泉之矿场）对着空气狂按，经验值会不断升，这样游戏刚开始就可以升级工具了。推荐在泉之矿场，温泉可恢复体力。林浩，18，男，430079，湖北省邮电学校计网0301班，兴趣：上网、玩游戏

放下新一 立地基德

文/绫小路义行
编/雪人

男主角因为发现了一桩黑社会交易而惨被谋杀，但侥幸逃过一死的他竟然发现因为毒药副作用的缘故令自己身体缩小了。另一方面，女主角身为男主角的恋人，因为突然与他失去了联系而变得莫名烦躁起来，这种不稳定的心理状况促使原本就很暴力的女主角日益疯狂。身体变成小学生模样的男主角隐藏身份回到女主角身边，发誓要向黑势力复仇血债血偿！此时，从黑势力内部潜来的神秘女二号此时也埋伏在男主角身边，一方面不动声色地勾引男主角，另一方面适时的寻找行动的最佳时机。在这种男女关系暧昧不明的情况下，故事朝着每集必尖叫，三集必流血，五集必死人的血腥暴力美学方向头也不回坚定地奔去……

问：这就是影史上被誉为挑战人心理承受能力极限，没有人可以在看电影时吃得下东西，人见人怕，摧残弱小心灵，集残忍、恶心、暴力等诸多因素于一身的被禁影片《XXX120天》吗？

答：这就是已经播放了八年之久却人气不减魅力不退，举凡有电影版上映就一定赚钱赚到让人嫉妒得喷血，人见人爱，拥有大批FANS，帅哥成堆美女寥寥的超长篇动画《名侦探柯南》啊！

午餐时间出现的刀叉筷子锅碗瓢盆番茄炒蛋鱼刺骨头齐齐向绫小路的头部飞去！能把《名侦探柯南》这样的妇孺皆知，比刘德华还要天王巨星的大牌动画解说成三流低俗小说的故事介绍，这个叫绫小路义行的男子还真是欠揍得可以！尽管用小兰的高跟鞋狠狠地踹我的脸吧！绫小路的恶搞精神永存！

八年了……尽管不想再去重复那么毫无意义的数字，可是八年的时间连抗战都胜利了，这个叫工藤新一的小子还在外游荡迟迟不肯回来。

根据公安局的规定，没有任何迹象地消失超过48小时就可以判断为“失踪”——那么消失了八年算不算“永久除名”？“不要呀呀呀！”那边无数少女抱头嘶喊拒绝接受这个事实，所以无论如何新一大人都不可以就此成为银河里的一颗灿烂星辰，而是自动减小尺寸，从XL缩水到S，大帅哥变身小帅哥再次席卷花痴……咳，我是说“花季”少女的芳心。



虽然这由大变小的模式与美少女由小变大的魔法定律背道而驰，但是电视机前的小学女生们还是脸颊飞红地打起了小算盘：再过十年，等我长大了，新一哥哥也刚好长成跟我一般大——我，我就可以嫁……咔！电视机被妈妈关掉，小女生乖乖地去做算术习题。是啊，能伴随着小学女生的粉红色梦想成长，能令中学女生小心翼翼地计算着年龄的差距，并同时能让大学女生牵挂到老死还放不下的家伙，也只有那个名叫“江户川柯南”的肉体容器了。之所以称其为肉体容器，完全是因为在看似天真无邪的小学生外表下，装载着“嘴角微微笑，女生排排倒”的新一之魂啊——这江户川柯南虽是新一，又不是新一，充其量跟装着糖水桔子的玻璃罐头没什么区别。哦，绝对不能这么说！在女孩子滔天的怒火面前，绝对不能说柯南弟弟是罐头，人家毕竟还是美少年的未成长版，或许应该说是包装比较漂亮的罐头……还是不合适呀！

总之工藤新一就如此这番地以江户川柯南的身份活跃了八年，而第一集里就惨遭毁容（硬生生从花样美男变成没发育的小鬼也算是一种毁容吧？）的剧情设置也算是这部动画里唯一一个带有科幻色彩的桥段。而事隔八年，柯南还是一点都没有长大，这应该也是另一个带有科幻色彩的设定吧？



相信不用重复故事的开端剧情，也会有一帮死忠一字不差地将那段“我叫工藤新一，是一名高中生侦探。在一次目睹黑社会交易被发现后，对方想杀人灭口，我被迫灌下了致命的毒药……”的开篇点题复述出来，这流利的程度绝对要比在课堂上被老师要求背诵《陋室铭》顺畅得多。虽然失去了黄金比例的完美身材，失去了剑眉星目的俊俏面容，失去了思春期未满的少年心态，但说句实话——这变小后的便利程度还真不是一个“爽”字可以概括得了的：先是跟一帮正太罗莉打成一片，惹得无数正太饭罗莉控惊声尖叫，那边厢连麦克尔杰克逊都锒铛入狱，这年头顶着“正太万岁”“罗莉万万岁”的旗帜向前冲已经是大势所趋；接着假借自己还小的幌子到处白吃白喝，令绫小路声泪俱下地想起了被大学宿舍门口小吃部大妈追讨一年份水饺钱的辛酸血泪史——“柯南小弟弟好可爱啊，这个冰激凌送你吃吧！”“义行臭小子好可恶啊，早死早投胎吧！”这种同种族高差别待遇不免让人多少对这个社会的人情冷暖小小地郁闷一下；紧跟着最没天理的事情又从银河系时速一万公里冲撞地球——“柯南啊，来跟大姐姐一起洗澡吧……”“……”这种让无数男性从希望到绝望丧尽天良的行为直接激发了对“江户川柯南”这个名字条件反射地憎恨：“江户川……”死！“长江……”去死！！“窗户……”去死一百次！！！“四川……”永久粉碎性消失地去死一百次！！！！

可这种类似于樱木花道根屋及乌式的不道德做法却助长了柯南的嚣张气焰，隔三岔五地对小兰投怀送抱还硬要装出副得了便宜卖乖的不情愿表情。然而这源自于青山刚昌大脑的“与姐姐共浴”的邪恶念头，倒令人感慨万分地想到了刚刚在第61届威尼斯电影节上播放的《轮回》——妮可基德曼与转生成10岁小男孩的丈夫共浴的镜头在评委中引起了广泛争论，这种与本文主题无关的事例写出来其实完全就是为了满足一下某些人心中不良的嗜好……（绫小路被飞来的板砖拍昏在地）

毛利兰的设定显然是要打造新时代完美女性的标准形象：长相好，身材一流，性格温柔，身手了得，对感情更是坚贞不二……这种入得厨房出得厅堂还可以在其保护下放心大胆去银行的女孩子，根本就是中国21世纪王宝钏的全新写照。尽管动画从来没有花篇幅去叙述新一与小兰在失去联系前有多么的你侬我侬两小无猜，不过自从这薛平贵失踪之后，王宝钏就死心塌地等了300多集，让人估摸着这二人



的感情根本就是在暗渡陈仓的铺垫下嚣张地明修栈道。



毛利小五郎的登场完全粉碎了“我爸爸是侦探”的小学生式炫耀，而“他竟然是小兰爸爸”的震撼完全不亚于“大猩猩是赤木晴子的哥哥”的晴天霹雳。这种又好色又爱面子又笨到令猪都想撞墙的中年男子，本来就应该以路人甲或者咸湿欧吉桑的身份被广大观众瞬间遗忘，但当柯南迫切需要一个掩饰自己身份的幌子的时候，小五郎当仁不让地充当起了装饰性道具的角色。虽然观众都希望看见工藤新一风度翩翩地当场指出罪犯，可两害取其轻之下也只有无奈地看着“熟睡的小五郎”瞒天过海招摇撞骗N多年。就在人们快要对“小兰的爸爸”彻底死心的时候，为了替死去的大学同窗复仇而坚持自己不靠沉睡也要找出凶手的毅力，令观众耳目一新地完成了“那个女孩就是毛利小五郎女儿”身份的转换。随后间或展示的空手道实力，再次引起了电视机前普遍泛滥的“他西装和衬衫下包裹的真的不是大肚腩么”的旺盛好奇心。

妃英理的惊艳四射极大程度上增强了那些习惯被称为“师奶杀手”的男生的自信——知性、智慧、美丽、高贵……这年头的“师奶”已经完美得可以去参加世界小姐的评选了吗？！心里还存留着对小五郎的爱恋，可这两个心智完全不成熟的成年人却为了一点争执就互不让步。相比较起来，可能更多的人会相信小兰的种种优秀都是遗传自母亲，也会有更多的人在接受了“小兰遗传自妈妈”这个没有任何理论依据的推断之后，开始诚惶诚恐地打量着自己的老妈。



接下来一登场就很容易造成小孩子盲目攀比的则是新一的父母：世界著名推理小说家+昔日的偶像电影女星=美貌与智慧的化身——这种十分雅典娜式的形容词却令人失望地回忆起某个繁殖能力惊人的叫做城户光政的老家伙……然而这对父母根本毫无身为家长的自觉，心狠手辣地以捉弄自己儿子为最大的乐趣——正因为如此，这对父母才显得可爱啊！吃惯了米饭，偶尔在碗底发现一枚图钉的惊心动魄才让人觉得刻骨铭心。（雪人：BT的比喻！好孩子不要学……）

见过了双方父母，似乎新一与小兰的未来已经充满了礼花、婚纱、巧克力……真要这样一帆风顺只等着新一复原，这动画也就痴呆了，适时地加入一个第三者永远是导演用来吊观众胃口的最好方式。为了证明导演不是正太饭，也为了证明导演就是罗莉控，哀的加入不但避免了两个成熟女性为一个小学男生争风吃醋的荒诞诡异，更令结局会出现“新兰”还是“柯哀”的扑朔迷离杀死了荧幕前无数的脑细胞。

宫野志保——不知为什么，这个名字总会令绫小路想起宫爆鸡丁，口水——原本是黑势力组织的一名科研人员，在亲生姐姐事故的影响下决心逃离该危险组织。同样是吞下毒药没死反被打成儿童，这药一定没通过ISO9001的国际质量认证检测。以转学生的身份走近柯南，平时对什么都漠不关心的个性引来了“绫波丽幼女版”的一片欢呼雀跃。因为外表年龄的相近而具备了天时，同在一个学校读书又准备好了近水楼台的地利，满大街几乎要赶超小兰派的拥护者们都叫嚷着支持“柯哀”再次将人和强





制性添加上来——正太推倒罗莉吧！世界属于你们！

小兰的体贴与痴情呀，小哀的凄凉与漠然呀，哪一个都是割舍不下的心头肉，虽然明知道后宫佳丽三千的罪恶念头早已是大江东去，诹访道彦在《犬夜叉》里已经把三角关系玩弄得心应手了，在这部以推理为主题的动画里依然不思进取地任意摆弄着众人的萌萌恋情——他还觉得不过瘾，顺手把一个叫步美的小丫头也一并推入火坑，这导演的心态绝对有问题！

从某种意义上说，服部平次算是工藤新一的翻版：把皮肤颜色添重些，整个就一刚从海滨浴场回来的“新一君”。而那个什么“关东有工藤，关西有服部”的并列称谓，听起来也耳熟能详地让人想到了“北乔峰，南慕容”之类的唧唧歪歪。即使如此，平次的人气也是高的可怕啊！拜“无鸡鸭也可，无鸭鱼也可”的少女心态所赐，等个百八十集也难见柯南变回新一一次，倒不如老老实实地等着平次君不时地从京都大阪犄角旮旯里突然杀到眼前，那种回首又见他的眼热心跳早就使女孩子们忘了电视机里正上映着“尸体啊！可怕啊！”的应有恐惧。可惜青山依旧在，不见夕阳红。名叫刚昌的老不羞似乎对拆散再累积青年男女的感情非常有兴趣，和叶的出现彻底粉碎了女生们对于平次“他人长的帅，他老爸是干部”种种完美的憧憬。这对青梅竹马间关系的反复曲折比起新一与小兰有过之而无不及，彼此心照不宣地“水生哥！翠花妹！”般你情我愿，却又不好意思说出口地在吃醋与猜忌中继续合久必分。《迷宫的十字路》让平次和叶翻身解放抢占了主角的风头，更让悬崖的拉手和樱花树下的皮球成为永恒的KUSO经典。这两人的爱情，彼此深埋在矜持的面容下——到底是从关西来的乡下人啊，连处理感情都这般小家子气。



至于阿笠与所谓的少年侦探团——其实我们完全可以把他们当作是RPG里的NPC般看待，把他们的名字列在文章中已经足够了，直接跳过写下一段。喂……不用提醒我相貌歧视有多可耻，事实上你也在期待某帅哥的登场不是吗？忘了那什么博士吧，忘了那几个小鬼吧，世纪末的魔术师才是至高无上的存在啊！

也许人太安闲了总不是件好事，每天面对一些作案总会留下蛛丝马迹的白痴罪犯和一个整天只会丢脸的傻瓜侦探已经够头疼了，青山刚昌显然怕柯南日子久了会变小儿痴呆，赶紧从自己的另外一部作品里拉来一个绝对抢眼的对手人物。这个无论是相貌、身材、头脑都绝对不比柯南新一逊色的家伙，出场机会不多却在瞬间笼络了绝对压倒性的超级人气，而独孤求败遇上东方不败式的英雄相惜也注定了柯南与此人之间将会无休止的纠缠不清。

KID，基德，一个对于少女来说有如《圣经》般震耸发聩的名字，可这个人干的却不是什么积德的活：职业怪盗。

想想神风贞德吧，想想天使DARK吧……穿着偌大的风衣三更半夜在半空飘来飘去，要是换成50年前一定会引来我们奶奶“鬼啊！”的惊呼，而50年后的今天却只会引发无数少女双手抱拳“帅啊！”的洪水泛滥。基德显然深谙此道：穿得有如《美少女战士》里夜礼服假面般华丽，偷东西前送上通知函也是耍酷的基本模式，玩弄警察大摆POSE更是绝对不能少的必有套路——又偷宝物又赚人气的，这小偷做的还真够惬意！三百六十行，行行出状元。基德这状元做得名至实归，就连动画制作公司都



无法忽视他的高人气，仅两部以他为主角的电影版上映（《世纪末的魔术师》和《银翼的奇术师》）就足以显示出小偷之王的惊人魅力。揭下头上的礼帽和右眼的眼镜，与新一出奇相似的面容更惹得同人女窃窃私语：“他是不是工藤优作的私生子……”再次粉碎吧，少女的水晶心！根据资料显示，基德只会是一个年过半百的大叔，没有桔梗姐姐的封印之箭，这家伙面容还能保持的如此年轻根本就是围绕着怪盗身边无数谜团中的一个插件——绫小路忽然热泪盈眶地想到了一句话外音，那声音用很不标准的普通话艰难地解说着：“没有用过神仙水，就等于没有用过SK-II……”

有了难以周旋的情人(汗)，有了携手办案的战友(狂汗)，有了亲密无间的对手(瀑布汗)……名侦探柯南其实一点都不出名地笼罩在“熟睡的毛利小五郎”光环下替月行道(……)。别人眼中的小不点，却是我们眼中的大人物，350多集了倒是一点都没有热度退却的意思。各种题材各种作案手法都被拿来101次地反复运用，就连主题歌演唱者兼柯南声优所属的TWO-MIX组合都难逃被恶搞的命运，让人怀疑这是不是为



现实中的罪犯提供了良好的教育辅导。

一切都是为了商业利益，所以动画热播就自然会有电影版的上映，紧接着出现掌机游戏也不过是FANS的希望和商家的渴望共同造就的结果罢了。

从1996年TV动画版播出后，最懂得如何挖掘动画作品剩余价值的Bandai公司就把目标锁定在了《名侦探柯南》这部热播动画身上。其中第一款游戏就是1996年12月在GB上推出的《名侦探柯南—地下游乐园杀人事件》。这款游戏的故事仍然以推理杀人事件为主线，又是牺牲了NPC的生命来造就名侦探的伟大。游戏采用多重分支剧情设计，虽然推理过程比较简单，但用来应付低年龄层的玩家还是足够的。次年发售的《疑惑的豪华列车》整体结构与前作相同，采用了密码续档的方式则无形中为原本质量平庸的游戏增加了不少卖点。

2000年是《名侦探柯南》的颠峰时期，Bandai旗下的Banpresto一口气在GBC上推出了三款柯南游戏。首先是2月25日的《机关寺院杀人事件》。游戏讲述柯南与小兰在咖啡店遇上了在那里打工的同学美树，而美树的姐姐在旅行途中神秘失踪，唯一的线索是一本被撕掉一页的杂志，而被撕掉的那一页恰恰是对某个深山古寺的介绍。在这个机关寺院中，一起杀人案正在上演。

《机关院杀人事件》之后仅仅一个星期，续作《奇岩岛秘宝传说》就上市了。量产化的发售模式让人惊叹BANDAI公司捞钱手法之狠毒。这

次的故事发生在日本海上孤岛“奇岩岛”，围绕着富商岛村家的秘宝而发生了一连串杀人事件。这款游戏设计了两种开头，只要玩家输入“机关院杀人事件”的密码就可以改变开头。另外还设计了四个结局。

6月1日发售的《被诅咒的航路》故事发生在“玛丽安露”号游轮上，讲述怪盗哈玛盗走了女乘客身上带的被称为“罗斯公主的首饰”的宝物。由于不如基德形象来的拉风帅气，加上基德在动画设定中是不会轻易被抓获的，所以所谓的怪盗哈玛也正如他名字一样蛤蟆得弱小……（相貌歧视因子的又一次作祟）本作中玩家可以从小兰、平次、园子3人中选一人做搭档，根据行动和搭档的不同，故事的结局也不相同。由于引入了选择搭档的多线路分支模式，也为游戏的可玩性增加了看点。



1999年《世纪末的魔术师》造成轰动，Bandai随机在其WS掌机上推出了《魔术师的挑战状》。这款游戏根据剧场版第三弹《世纪末的魔术师》剧本改编扩充，全5部脚本。游戏方式是把收集到的情报填充到矩形画面中，由此解开犯罪手法及事件。这部作品的发售算得上是柯南游戏系列登陆WS的开始，尽管WS掌机在与GBA的争斗中惨败，但并不影响在该掌机上发行的柯南游戏的品质。换个角度来说，由于BAIDAI是在为自己的掌机做游戏，反而更注重游戏的娱乐性。





《关系名侦探最大的危机》是一款采用关键词系统的游戏，搜查中得到的证言、不在场证明的真伪、寻找新的关键词是游戏的关键。“追踪导航”系统让玩家可以在追踪犯人时切入地图，显示犯人所在位置。如果是PS上《合金装备》的玩家会很习惯“追踪导航”系统的设计，然而对于日文苦手来说，关键词的运用则会让很多人不知从何下手。

《夕暮的公主》故事围绕受诅咒的宝石“夕暮的公主”展开，作为一款掌机游戏，本作中加入了大量的TV动画版真人语音，这在WS时代算是惊人的创举，也成为了该作最大的卖点。

进入GBA时代以后，柯南的游戏系列也一直在继续发行。2003年7月25日发售的《被狙击的名侦探》是一款内容非常丰富的GBA游戏。游戏讲述柯南等受邀来到侦探主题公园的开幕式，接到了谜一般的“斯芬克斯”的挑战，连续发生了5起事件。当谜题全部解出时，将会出现更加令人惊讶的内幕。除了主线剧情外，动作、解谜等各种小游戏穿插在游戏之中，这些小游戏在解决之后也可以在菜单中自由选择来玩。正因为这是系列中包含要素最丰富的一作，国内的许多热心FANS都强烈要求推出中文版。目前该游戏由国内汉化小组制作的汉化版已经推出，有兴趣的朋友不妨去找来玩玩。



柯南……突然又想起了另一个人小鬼大的侦探洛基——现在的小学生已经早熟到可以做侦探了吗？哭！印象中的侦探都是福尔摩斯和波罗那样的胡子老爹呀……

“真相永远只有一个！”如果哪天你在街上看到有个小学生在说这句话的时候，他一定……不是柯南,而是一个也喜欢柯南的普通小学生罢了！（雪人：-_-# 不要说这种毫无意义的话！）虽说这是一部号称全年龄的动画，可是在见惯了杀人流血加尖叫的重复组合之后，小孩子们也真的会明白这一切根本不是“那个叔叔只是睡着了而已”吗？！

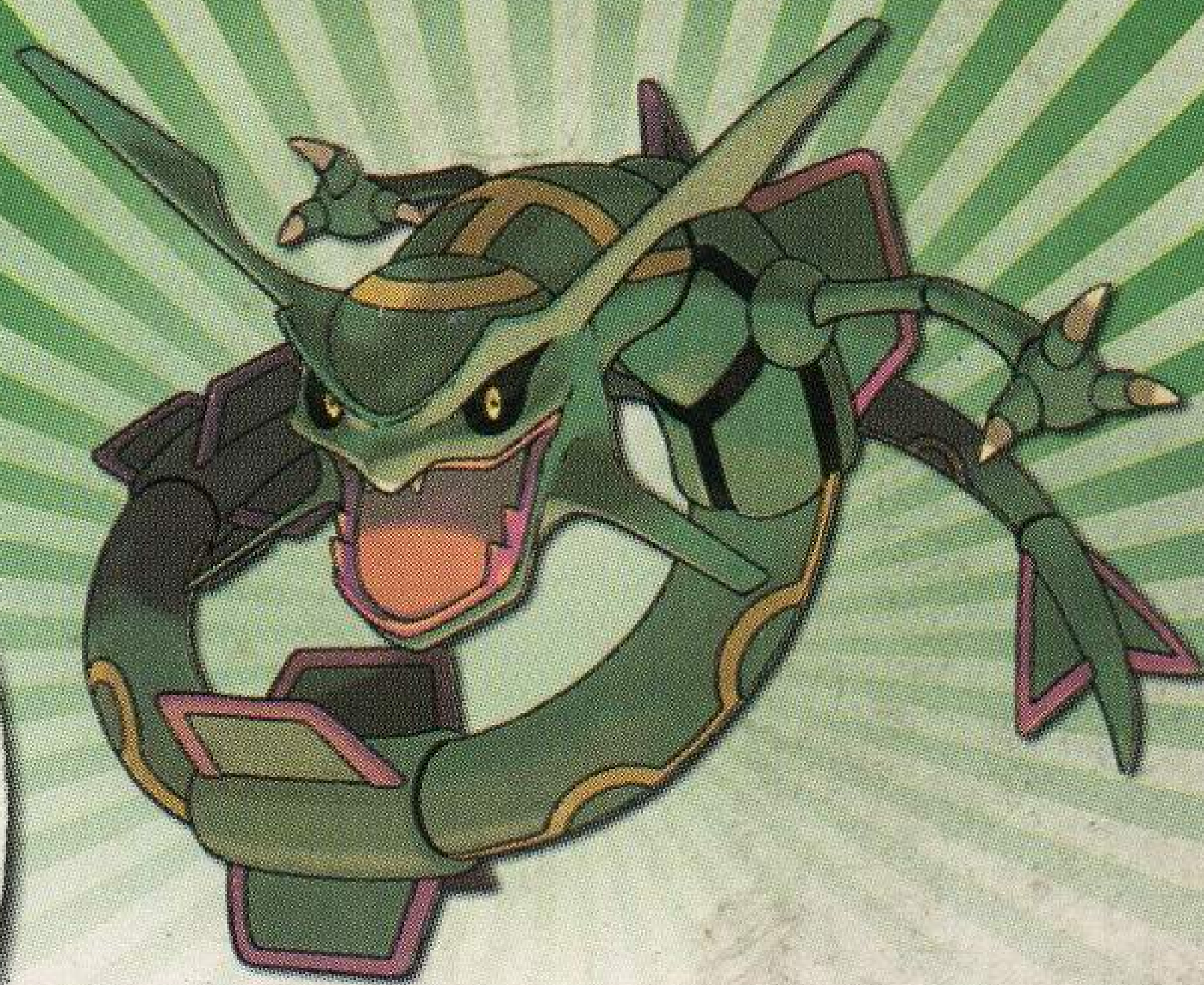
八年了，相信这场侦探与罪犯的抗战还要长久地持续下去，至少那个叫基德的男子还肆无忌惮地在夜空里滑行呢！我们什么都不用做，在第十部柯南电影版到来之前，先每周一次地去跟着新一之魂解开事实的真相吧！

八年了……我原来已经22岁了吗？！

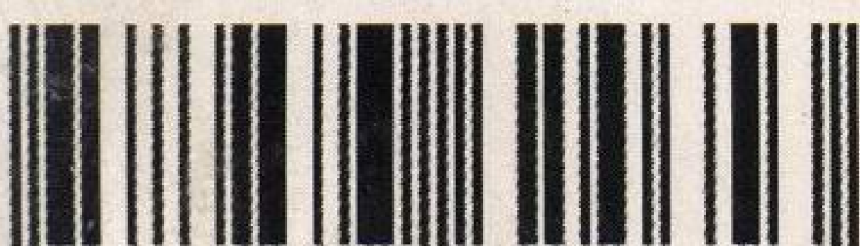


回答Q1黄金太阳：只有北方冰雪之地水星灯塔的“海鲁梅斯之水”方可治愈特来特，所以请从此利比诺西北山间到达仨儿，再去水星灯台拿到该水。张欣，24，男，100021，北京朝阳，饲养奇怪的节肢动物、TV-GAME、SP





ISBN 7-88362-465-2



ISRC CN-D16-04-375-03/V·J6
定价：9.80元
长春电影制片厂银声音像出版社
北京次世代科技发展有限公司 制作